GAMER 游戏·人

领略游戏文化 体验游人生活
Culture · Entertainment · Game

2015.10
Vol. 59
UCG

游人小说
前辈们的游戏

周游列闻
在2015年开街机厅
是一种怎样的体验?

DMC鬼泣
一场由发型引发的惨剧

宿命
神曲背后的冲突

质量保证
以玩游戏为生是怎样的体验?

PLAYSTATION HOME
最成功的失败品

游戏人物
君岛达己
任天堂的新掌门

工作室物语
失败者传奇
SEGA风云录

传世之书
1666之谜
《刺客信条》之父与育碧恩怨揭秘





GAMER Culture · Entertainment · Game | 游戏·人 第五十九辑 | 二〇一五年十月

卷首



夹缝中游戏

时间是一个概念而不是一个实体，所以当我们要将其形象地理解时，总得赋予它一个虚假的外观。最常见的自然是用那些看似无穷无尽的事物，例如没有终点的隧道，源源不断的长河，还有开学典礼上校长的演讲（误）。

但我禁不住越来越觉得，时间其实就是一个有限的事物，因为它某种程度上，其实是主观存在的，不是说它是被人虚构出来的——虽然也的确只有人会在意时间——而是当一个人的时间耗尽了之后，时间也就对其失去了意义，所以起码我们在讨论属于自己的时间时，应该将其赋予一个同样有限的形态概念。用个最近热门的例子，时间就是一个斯内克用来躲藏的纸箱。这个纸箱被风吹雨打日晒，逐渐残破不堪，等哪天终于耗尽耐久，就会化为粉碎，让我们暴露在死神的镰刀之下。

有了这个具体的形象，一切需要耗费时间的事情，其实就是一个个小纸箱，我们不断地把这些东西往自己曾经空空如也的大纸箱里面塞，试图让自己的人生变得充实起来，然而随着年龄的增长，被塞进去的东西也就变得越来越多，丢弃也就变成了在所难免的事情，不然空间——或者说时间就要不够用了。总有一些东西，我们是可以随着年龄增长而丢弃掉的，曾经的许多爱好会被放下。我到现在都不敢相信，自己在小学毕业之前每个暑假竟然都是早上和下午各游一次泳，而现在我哪怕一个月都未必有一次，大学那三年，我每年可以看完 50 本书，快的时候一天可以看完一本，而现在我一天可能都未必看得完 5 页书，至于骑单车和饭后散步，已经基本从我的人生当中消失掉了。

问题是，小的事情可以放下，那些关系到生存的大事就变得无可逃避了，吃饭睡觉总不能拿走，走上社会之前，学习的时间一般也是被定死的，而之后为了糊口过日子，工作更是无可避免。于是当箱子里面越来越多必不可少的东西，甚至已经没有任何多余的空间了，压缩也就成为了无可避免的事情。于是当我注意到的时候，工作和日常生活这两个箱子已经被挤成了一团，因为它们本来就是占的比例最大，接触面最多，最后干脆看起来都有点难分彼此。睡觉被难看地挤在箱子两侧，已经显得约隐约现，吃饭被挤在工作和生活当中，早已偏离了原本的位置。最可怕的是，在那些已经被工作和生活侵占得犬牙交错的空间当中，还有着一道道触目惊心的隙缝，里面还有几团已经看不出样子的纸皮。

那就是我的游戏时间。对，我知道对大部分读者来说这很扯，但实际上就连一个家用机游戏杂志编辑也是有个人游戏时间的，我们的工作内容简单归纳起来可以称之为玩游戏，但为工作而玩和为个人而玩绝大多数情况下都是两个概念。

所以当那些个人游戏时间同样被工作和生活压缩成了一团纸皮的同学 / 朋友们一脸怨恨地瞪着我，说什么这个过了三十岁还能天天用大把大把时间玩游戏的家伙为啥还不遭雷劈的时候，我竟然一时无言以对。我好想大声咆哮自己直到今天都没有用纯粹娱乐自己的方式来打通《龙之世纪 宗教审判》，我的《巫师 3 狂猎》最高难度二周目仍然遥遥无期，我甚至拿不出时间来玩每个月金会员送的免费游戏，连用来当“掌机”用的 iPad 都快要被封尘了，然而这些顾影自怜的废话并没有什么说出口的意义。

更可怕的是，当那些夹缝也逐渐地被一个个吞没时，我的同学 / 朋友们大可以潇洒地说一声“我从游戏的世界里毕业了！”，而当轮到我的时候，我又该说些什么呢？

起码在现阶段来说，这是一个没有答案的问题，或许船到桥头自然直，又或是哪天我会发现把那些隙缝撑大一点的方法，甚至搞不好我还能找到把为工作而游戏和为个人而游戏合二为一的方法，但在这一刻，我还是更愿意缩进隙缝当中，珍惜每一秒能够为自己而游戏的时光，因为只有它们，是无价的。

■ 稀饭

■ 2015.10.20



游戏 · 人 第 59 辑

责任编辑：黄曦帆

封面设计：anubis

《游戏 · 人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏 · 人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn

读者服务部电话：0931-8674805

CONTENTS



业界风云



游戏风采

P62 游戏议会
潜龙谍影V 幻痛

光盘收录

影漫世界

P99 映画馆
热片进行时
6–9月优秀电影点评

P110 映画馆
No Fate But What We Make
《终结者》系列电影漫谈

文化漫谈

P80 游人小说
前辈们的游戏

P95 斑斓之书
梦之巢 失落的魔境
九龙城寨

P107 特别企划
另一股中文化大潮
官方引进中文游戏小说大搜罗

周游列闻 GAME PERIPHERAL NEWS

任天堂新社长与手游战略解读

任天堂每一位新社长上任之时就是公司面临重大转折之时

文 清国清城 编 稀饭&初心者 美编 anubis

任天堂新社长的人选终于确定，与分析人士们预测的一样，果然不是软件派的宫本茂，也不是硬件派的竹田玄洋，但也不是很多人预测的那样从外部空降，而是从内部选拔了原经营统括本部长、总务本部长和人事本部担当的君岛达己。任天堂终于不再由有深厚游戏背景的人统治，而是交给了职业经理人打理，而这也意味着任天堂势必在商业化方向上有新的发展。

在君岛达己的答记者问大会上，对记者与投资者再三强调的一点是"会切实执行岩田聪安排的新计划"。平稳过渡是君岛达己的战略主基调，他对记者们说："不能只靠数字管理游戏公司，要时常挑战制作有趣的新事物，这是任天堂的 DNA。"

非游戏背景

岩田聪逝世后，社内干部们普遍认为继任者要年轻，因为行业的变化越来越快，需要有更具潮流嗅觉的年轻人带领公司。但是在这样一个离职率极低、充满老干部的百年老店，年轻人往往很难有出头的机会。于是任天堂表示由于无法找到合适的年轻人选，所以由已经 65 岁的君岛达己成为过渡期的新社长。

君岛达己生于 1950 年，毕业于一桥大学法学部，曾担任三和银行纽约支店长，在银行业工作了 30 年，后被山内溥以"希望对海外和宣传熟悉的人过来"的理由说服加入任天堂，成为 Pokemon 公司的代表董事，在《口袋妖怪》系列"的欧美推广中立下了汗马功劳。此后他主要负责任天堂的海外事务，曾出任美国任天堂董事，后担任 CEO。

君岛达己的金融背景让玩家们十分担心，认为任天堂从此会变得势利，任天堂积累了几十年的品牌声誉将被挥霍殆尽。不过当年一手打下任天堂江山的山内溥老社长同样不是玩家，甚至曾表示自己从来不玩游戏。在社长这个位置上，更重要的是知人善任。任天堂的游戏开发总指挥仍然是宫本茂，在他的手下还有青沼英二、手塚卓志等宗师级游戏制作人，是他们决定了任天堂的游戏风格。这就是所谓的"任天堂 DNA"，是君岛达己明确要守护的核心价值所在。

但君岛达己上台之时，恰恰是任天堂最关键的转型时期。而转型就是破旧立新，需要适应新环境，制定新规则。此时，相对于出身主机游戏领域的开发者，金融背景的君岛达己能够把步子迈得更大一些。此前，岩田聪就是因为坚持不做手游，因此错过了手游大爆发的黄金时期，遭到了股东们的强烈质疑。任天堂连续巨额亏损的三年，正是全球手游市场跨越式发展的三年。

真正的理想人选

任天堂每一位新社长上任之时，都面对着公司迫切需要转型的重要转折点。山内溥将任天堂从一家纸牌公司成功转型为娱乐公司，岩田聪带领任天堂突破索尼与微软的围剿，用双屏与体感掀起一场主流化革命。而君岛达己所面对的是任天堂有史以来的最大危机，传统游戏类型向索尼全面回流，体感技术远远落后于微软，休闲游戏遭到手游的全方位堵截，此时的任天堂可谓四面楚歌。

岩田聪成为任天堂社长时，NDS 的设计方案已经确定，而君岛达己上位时，新主机 NX 的功能与设计也已经完成。这两部主机都肩负着任天堂突围之重任，NX 能否像 NDS 一样扭转乾坤？目前外界对于 NX 一无所知，惟一的重要信息是任天堂打算在 2016 年推出该主机。已经确认的游戏只有《勇者斗恶龙 X》和《勇者斗恶龙 XI》，这两款都是传统 RPG，意味着 NX 这部主机并不会偏离传统游戏机太多。在主机正式公布之前，



▲在 65 岁的高龄临危受命，君岛达己面对的是一个非常艰难的处境。



▲在任天堂风雨飘摇之际，君岛达己一直作为岩田聪的合作伙伴与他并肩，如今作为继任者，也的确有着合理的一面。



▲《妖怪手表》在3DS的成功证明了日野晃博作为游戏人的生存力，而这种能力正是任天堂目前所急需的。

将一款国民级的第三方游戏作为首款游戏公开，可见这种传统游戏仍是NX的主力，而如果NX无法在新玩法上有太多突破，恐怕很难带领任天堂走出困境。

在Wii U发售之前，君岛达己曾直言“Wii U与Wii太相似，所以可能无法成功”。这句话一语成谶，或许也是其能被推上社长之位的原因之一。Wii U的失败无疑是任天堂迅速衰落的重要原因，该项目的反对者也就成为董事们所看重的救星。任天堂近年来在新产品开发方向上摇摆不定，多个重要新产品计划被取消或推后。曾被岩田聪视为重点产品的“Wii生命力感应器”在成品阶段被取消，此后岩田聪又极力推动任天堂的健身游戏计划，并宣布任天堂正在打造一台主要用于玩健身游戏的新主机，在Wii的基础上进一步强化健身属性。然而该计划正变得杳无音讯，随着NX的公布，任天堂的健身机可能会像Wii生命力感应器一样不了了之。君岛达己知道任天堂需要一款具有独特卖点的新主机，但他不像岩田聪那样自身就是最具经验的产品经理，难以给出更明确的新产品提案。

在任天堂的答记者问中，已明确表示君岛达己并非新社长的第一选择，只是在没有其他更好人选的情况下作为过渡时期的社长，暂定任期一年。而君岛达己的这一年任期里，将会执行岩田聪此前制定的战略。所以君岛达己扮演的只是执行者而非领导者的角色。据知情者称，岩田聪心目中的任天堂新社长最佳人选是LEVEL-5社长日野晃博，他说“想要找个更年轻的社长继任者”指的就是日野晃博。

十几年前，山内溥将当时的HAL社长岩田聪招入任天堂掌管战略企划部。当时的HAL相当于任天堂的第二方开发商，任天堂是主要控股方，但又保持一定的独立性。HAL的作品气质与任天堂非常接近。如今的LEVEL-5有许多相似之处。虽然它在名义上是独立的第三方，但近年来几乎成为任天堂的第二方开发商，其代表作《妖怪手表》充满任天堂思维。山内溥曾说，之所以选择岩田聪为任天堂社长，是因为他有“在游戏业生存的本能”。游戏产业变化多端，各种商业分析、市场分析往往不管用，对于游戏产业的判断需要一些直觉的判断，日野晃博就具备这种能力。在手游时代里，当任天堂对于中小学生需求都感到迷茫之时，LEVEL-5通过3DS与实体玩具的结合，创造了一个新的社会现象。如果由日野晃博掌管任天堂，在这个更大的平台上，也许能创造下一个世界级的社会现象。事实上，岩田聪可能已经在为日野晃博继任而铺路，《妖怪手表》将成为任天堂在欧美力推的重点游戏，不料他病情突然恶化，来不及做进一步的安排。

手游战略

岩田聪多年来致力于拉近任天堂与消费者之间的距离，通过Nintendo Direct等方式塑造亲民形象。而君岛达己却是绝大多数玩家从未耳闻的名字，更无游戏开发背景，且年事已高。选择君岛达己，是在这特殊时期里的无奈之举。任天堂在声明中说：“在岩田聪社长逝世后，我们要加强并改进公司的管理结构。我们将对公司的组织架构进行一次大规模的调整。”君岛达己曾掌管任天堂人事部门，组织架构调整正是他所擅长的方面。

为了适应手游时代，任天堂需要建立一套新的管理制度以及产品管理流程。过去，任天堂的游戏开发者们可以两耳不闻窗外事，关起门来做有趣的游戏。但在手游时代，软硬件的变化都很快，一款游戏从立项到发售只有几个月的时间。一直拥有自己独特生态体系的任天堂，需要适应这种新环境。

任天堂在公布任命君岛达己的同时，也公布自己的首款手游——《口袋妖怪GO》。令人欣慰的是，这款手游兑现了之前岩田聪的承诺，它不是一款传统意义的手游，而是采取了“增强现实”的概念，让玩家在现实世界捕捉口袋妖怪。这种新颖的游戏概念，让对手游反感的玩家们也产生了兴趣。虽然关于它的盈利模式仍然是一个谜，但任天堂至少已经让世界看到了他的创新诚意与实力。任天堂的游戏应该是让人安心而快乐的，这一点应该是未来任天堂游戏也必须遵守的原则。

与当今大部分手游不同，《口袋妖怪GO》并不是用几个月时间打造出来的游戏。任天堂透露，该作已经开发了两年，原计划就是在2016年《口袋妖怪》20周年之际正式上架。也就是说，任天堂为本作计划的产品开发周期长达3年。显然，这仍然是家用机游戏的产品开发理念。《口袋妖怪GO》是由任天堂与Pokemon公司、Niantic Labs合作开发，岩田聪亲自参与。Niantic Labs原为谷歌内部的创业公司，曾开发了增强现实游戏《Ingress》，全球下载量超过1200万。Pokemon社长石原恒和表示，当初就是看到了《Ingress》之后大为震撼，感觉这就是他们应该做的手游方向。

《口袋妖怪GO》也符合任天堂“线下社交”的一贯游戏设计理念。游戏中可以搜索附近的玩家，与陌生人随时来一场随机对战，类似于3DS的擦肩通信系统。任天堂还为本作设计了一款配套的智能手环，用震动提醒玩家周围的特殊“怪物”出没或者其他事件。这是任天堂实体玩具战略的延伸，也算是适应了智能穿戴设备的时代潮流。岩田聪曾表示，任天堂不会放弃硬件，而在手游时代，继续做硬件的出路就是各种与手机配合的智能设备，这也是任天堂作为一家硬件公司的优势所在。从上世纪60年代以来，任天堂已经做了半个世纪的玩具，我们如今耳熟能详的很多知名玩具都是任天堂率先发明。这家善于发明各类奇趣电子小玩具的公司，也许可以通过智能设备找回自己的竞争优势。

耐人寻味的是，《口袋妖怪GO》并非任天堂与DeNA的合作产物，并非其之前公布的5款合作手游之一。其发行方可能是任天堂或者Pokemon，而不是DeNA。该作可能是任天堂决定与DeNA合作之前就已经启动的项目。为了确保手游战略的成功，任天堂兵分多路，一方面自研新概念手游，另一方面与经验丰富的手游公司合作开发更符合常规的手游。《口袋妖怪GO》率先公开，说明任天堂更优先推进自研手游战略，若该作取得成功，任天堂与DeNA的手游联盟恐怕走不了多远。

无论《口袋妖怪GO》是否会成功，这对于任天堂来说是一个好的开始。它没有辱没任天堂异质与创新的品牌声誉，它也不像其他手游那样利用人性弱点设计各种数值坑。它继续诠释了任天堂作品对于乐趣的追求。如果它成为下一个现象级游戏，那将是手游业，乃至全球游戏行业之幸。



▲《口袋妖怪GO》的公布，或许就是代表着任天堂新方向的开端。

游戏封面背后的故事

在你看来可能只是一张平面图
但开发者为之付出的是难以想象的努力

每个玩家走进游戏店，看到货架上摆满密密麻麻的游戏，每一款游戏都试图吸引顾客的眼球，而这个任务就落在了封面设计师的身上。

不止是货架上的实体游戏，在数字发行平台上，封面也承担了吸引眼球的重任。Steam 上有 4000 多款游戏，PSN 上有超过 6200 款游戏。这些游戏的开发团队往往会在封面上花几十甚至几百小时的时间进行设计。

外包者

《日暮城狂欢》的封面就非常令人难忘。Insomniac Games 请了一家外部公司来设计包装盒，他们列出了一系列的形容词来描述这款游戏。设计工作室 ilovedust 注意到的是“激烈”、“有趣得停不下来”。

如何设计出独特的封面呢？Insomniac 的创意总监 Marcus Smith 表示他们考虑的主要有两个要素：“游戏店里的游戏一排又一排，所以首先你的角色要放在醒目的位置并显得极为突出。”另外一个要素是要创造一个让用户感兴趣的幻想世界。

ilovedust 设计的封面突出了《日暮城狂欢》的欢闹风格，一切都跃然纸上，主角疯狂的武器表现了本作的武器玩法乐趣所在。

显然 ilovedust 一开始就知道该作的乐趣精髓所在，这是由微软的一个美术总监推荐的工作室。当时 Insomniac 手头上也有一些熟悉的美术师提出的“更稳妥”的封面方案，但是最终 ilovedust 的方案明显胜出一筹。这家位于英国的公司，还有不少知名的大客户，包括耐克和联邦快递。对于微软介绍的这个游戏客户，ilovedust 也非常重视，他们专门从英国飞到了 Insomniac 的加州 Burbank 总部，展示了他们的几个设计方案。

Insomniac 表示他们需要看起来十分动感的封面，并讲述了游戏的故事梗概。初期的草图是所谓的“剪切与粘贴”风格，这是 2013 年该作刚刚公布时早期宣传材料展现的方向。该风格是市面上较为常见的，类似于电影海报，将几个主角与反派往封面上一摆。但 Insomniac 需要的是更直白的封面，所以 ilovedust 换了个风格，更好地反映其游戏玩法。

封面需要表现出游戏本身“有趣、活跃而生动的世界”。ilovedust 的封面插画师 Chris Clancy 说，封面需要囊括游戏的很多方面，同时有种打破传统的感觉。



▲日暮城狂欢被放弃的一个封面方案，其实风格也和入选的方案非常类似。

《日暮城狂欢》的封面做了三个版本，此外还有数不胜数的细节调整。这些方案中，有的是更注重图形设计元素，有的是更注重游戏世界，有的是更突出游戏角色。他们进行了无数次的讨论修改，讽刺的是，最早的一个方案最接近于最终成品。

Insomniac 一度对封面风格限定得过于严格，以至于 ilovedust 难以进行创意发挥。但 ilovedust 提交的方案确实很赞，在此过程中逐渐得到了 Insomniac 的信任。最后的成品正是 Insomniac 理想的封面设计，充满动感，就像游戏中某个时刻实时定格下来的画面，同时又具有丰富的细节与独特风格，仿佛在邀请玩家进入这个古怪的世界。

另类设计

在 Insomniac 总部 8000 多公里之外，位于瑞典哥德堡的 Dennaton Games，在 2012 年推出了一款作品《热线迈阿密》。这款充满暴力的游戏，从它的封面插画就表现得淋漓尽致，其创作者是哥德堡画家 Niklas Akerblad。

Akerblad 的两个朋友都是 Dennaton 的开发人员，他们一起在 Akerblad 的家里苦思封面创意。他们先是参考了 70 年代 B 级恐怖片的海报设计，但是没有一个看得过去。这时 Akerblad 提出由他来做。他先画了张草图，大家都很满意，然后他花了三天的时间上色。Akerblad 说，这不是在绘画，而是在用自己的风格来诠释游戏的风格。暴力加上浓浓的 80 年代气息，就是《热线迈阿密》的风格。Akerblad 所受的影响还有《寂静岭》，那种美丽与不安并存的气息。

霓虹色彩、白色外套，甚至主角手扶女子的动作，都是试图强调 80 年代的背景设定。至于下方的碎尸，Akerblad 认为越极端越好。他认为，封面就像是一款游戏的肖像画，关键是要传神，要真实表达游戏的氛围。

2014 年 1 月发售的《Octodad: Dadliest Catch》是一款非常特别的游戏，讲述一只章鱼伪装成人类，试图过着普通人的生活。开发商 Young Horses 的美术总监 Chris Stallman 说：“单是 Octodad 这个名字还不足以说明游戏的内容，是不是讲述一个章鱼家庭的故事，孩子也是章鱼？是不是有 8 个孩子？或者有 8 个父亲？我知道我想在画面中包含整个家庭，因为这代表了游戏的基调。我感觉要画成类似于全家福。所以我将游戏中的角色按照全家福的姿势摆好，然后截了张图，再将其加工成封面的正确比例。接着是把 Octodad 的 LOGO 放进去，寻找合适的布局，LOGO 放在中间比较合适。”

通常全家福的背景都比较简单，但是 Stallman 想要更突出居家氛围，于是他在家中环顾四周，终于找到一个很有感觉的角度，那就是后院的一个角落。树木可以将家庭成员框在里面，背景也不太复杂，不至于造成视觉上的分散。Stallman 将背景比例进行了调整，让树和鸟屋能刚好将家庭成员框在里面。游戏 LOGO 往上移了一些，不至于压在章鱼头上。

这个版本的封面做好之后，还要根据各种展示海报的尺寸比例需要，将家庭成员、树木等的位置和比例进行调整。其中有些版本迫于比例需要，Stallman 不得不在自己不喜欢的一些细节上妥协，比如左边 Stacy 的头发稍微遮住一些树干，标题 LOGO 压到一点章鱼头等等。

冤罪杀机

如今的游戏主角越来越有糙汉化的趋势，在游戏店里，也能发现封面的这种趋势——通



▲一张游戏封面的成型过程会经历漫长的设计和考量。

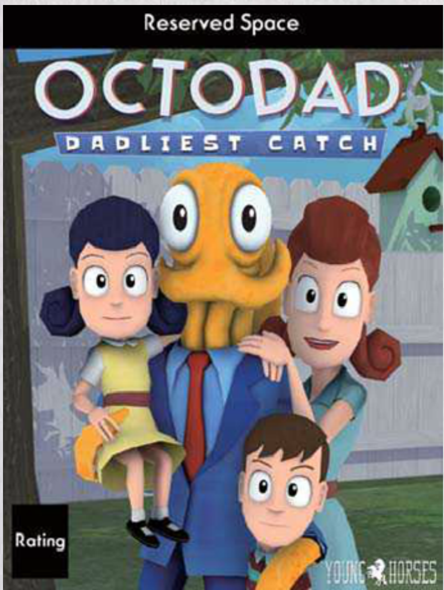
常是一个光头大叔位于正中间，一般手上都带着武器，做出攻击的动作。这是一种稳妥的设计方案，不过也很难给人留下较深的印象。

纽约的设计公司 Rokkan 曾给很多游戏做过封面设计，包括《冤罪杀机》、《邪恶深处》等，其创始人兼首席创意官 Bae 说："封面是艺术与营销科学的完全整合。"封面的美术风格是开发商来定，而发行商则会加入市场影响方面的要求，而这两种角度经常发生冲突。Rokkan 这种设计公司的工作就是将不同的想法融合起来做成一套整体方案，"要表达出所有人都想传递出来的关键信息。"

最初 Bethesda 找到 Rokkan 帮他们做《冤罪杀机》的线上营销视觉设计，游戏的封面设计交给了另外一家公司。这家公司画了 60 多张封面草图，没有一个是 Bethesda 和 Arkane 工作室满意的。于是 Bethesda 问 Rokkan 方面有没有人做过游戏的封面设计。Bae 是公司惟一一个有游戏背景的，之前他曾在知名发行商 Acclaim 工作过，他决定自己试试。

"幸运的是之前那家公司已经做了很多方案，所以我们就不用画那么多版本的草图了。"Bae 说，他知道 Bethesda 不喜欢什么，所以能够从新的方向着手。每个开发商与发行商的要求都不一样，Bae 为本作设计并画了好几个高对比度的黑白草图，有用铅笔也有用颜料。蒙特利尔公司 Meduzarts 负责所有的高解析度最终画作成品。

Rokkan 包下了《冤罪杀机》的封面、LOGO 以及 DLC 的主视觉插画。Bae 本人也是该作官网以及动画短片"敦沃城传说"的创意总监。他认为，虽然很多游戏的封面都给人以雷同的感觉，但这种以"主角姿势"为主的封面已经被证明是切实可行的，就像电影海报几十年来都是把几个主要角色往上面一摆。



▲《Octodad: Dadliest Catch》的最终封面效果既温馨又点题。

封面理论

2012 年，Irrational Games 刚公开《生化奇兵 无限》的封面时，被批判过于普通，无法表现游戏的复杂主题。封面上是主角 Booker DeWitt 扛着把霰弹枪，单看这个封面，还以为又是一款常见的射击游戏。本作制作人 Ken Levine 解释了采用该封面设计方案的理由：除了核心玩家外，没有多少人听说过"《生化奇兵》系列"。封面是用来吸引那些轻度玩家的，而不是那些经常上游戏网站的人，对于重度玩家，就算没有封面他们也会照买不误。到 2015 年 11 月，《生化奇兵 无限》的累计销量已经达到 1100 万套。

"我想消费者，或者说玩家，对于封面图都会有一种误解，觉得'看起来并不难嘛'，就是一个哥们站在中间，摆个 POSE。"Bae 说。但是做出这样的成品其实要耗费无数的精力，开发商与发行商会在每一个细节上都推敲到极致。Bae 在做《冤罪杀机》的封面时，光是主角柯福尔脚下应该踩个什么东西就做了五个方案，最后才确定是被拆卸的 Tallboy。而在最终包装盒上只能看到柯福尔的上半身。这张完整的插画只有在一些广告图上出现。



▲《热线迈阿密》的美版和日版封面，显然日版为了照顾用户的文化习惯，进行了大幅度的修改。

Bae 认为，如今在游戏封面中常见的很多元素都是受当今趋势的影响，例如动作、色彩等，都有整个平面设计行业的流行方向存在。一款流行大作的封面，也能说明同年封面设计的大趋势。

为了一张令人满意的封面，不仅封面画师要投入无数的时间，游戏开发商与发行商也要进行无数次修改。此外，游戏在不同的国家发行，也要设计适应其文化特征与流行趋势的封面版本。对于玩家来说，封面可能只不过是一张平面图，但在这张图上付出无数心血的，却是不计其数的美术师们。毕竟，这张图就是对游戏本身的高度浓缩。



▲《冤罪杀机》的封面设计看似古典，但实际上非常适合游戏的氛围。

PlayStation Home 最成功的失败品

Home 曾被认为是索尼灾难式的失败，你不知道的是它其实一直在闷声发大财

PlayStation Home 的首次全球公开是在 2007 年 3 月的游戏开发者大会，不过大部分玩家对它留下深刻印象是在同年的 E3 展上。这是一次别开生面的 E3 发布会：一开始就是 SCEA 总裁 Jack Tretton 的虚拟版以古怪的表情、僵硬的动作在屏幕中向观众走来，他展示了全新的 Home 广场，那里有稀稀拉拉的几个 avatar（虚拟形象）。“早上好，女士们，气色不错。”真实版的 Jack Tretton 表情尴尬而紧张地说道。

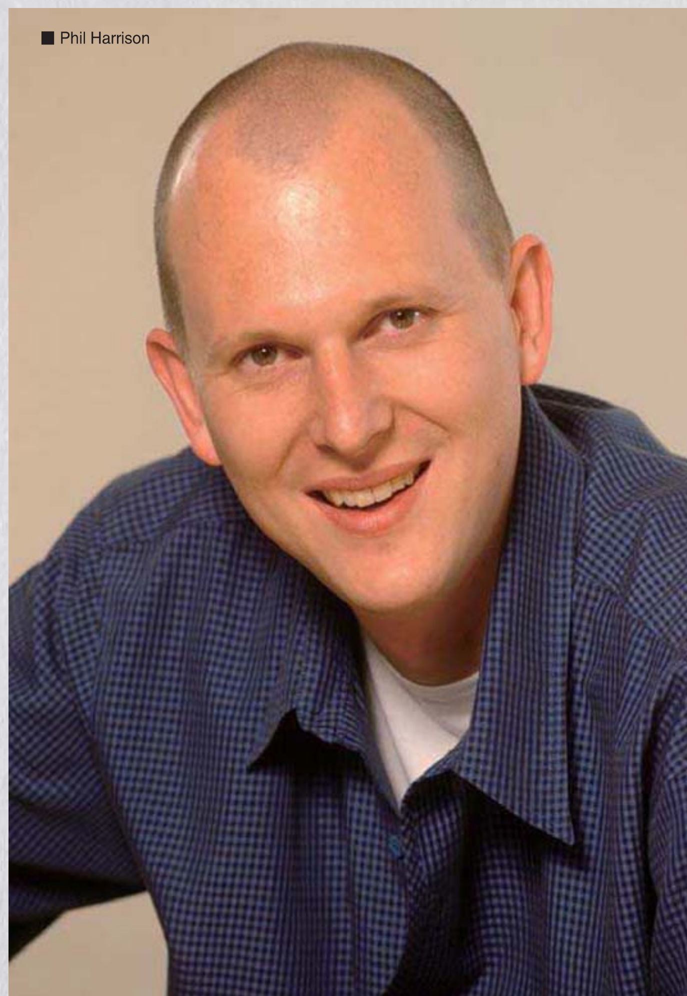
10 分钟后，他展示了 Home 的公寓，走到阳台的时候“偶遇”平井一夫，旁边的烤架上放着热狗和汉堡。两人聊了一会儿，Tretton 说：“我要在这凉快会儿。”然后平井一夫走出了画面。

这整个过程略显僵硬无趣，但却让观众意外地感到欢乐，就像 Home 本身 6 年的生涯一样。它在 2008 年 12 月 11 日首发，到 2015 年 3 月 31 日正式画上了句号，6 年来从未摆脱“测试”的标签。Home 原本被定义为用虚拟空间将全球 PS 玩家连接起来的巨大网络，在 GDC2007 的发布视频中 Home 被描述为“巨大、全球性的 PS3 比赛匹配系统”，可以在这个虚拟空间里与其他玩家们碰面，然后从里面直接进入到游戏世界。而这个功能直到其关闭也没有最终实现。但它也并非完全失败的产品，最后在这个虚拟空间里充满各种炫富装备，满是昂贵的衣服、游艇与豪宅。Home 竟然变成了一个利润丰厚的项目，这让索尼置身于一个尴尬境地：盈利固然是好事，但 Home 已完全偏离初衷。但索尼也不能将其说关就关，因为已经有不少玩家付了费。结果它只能延长了 5 年——虽然因为各种限制，这 5 年来都只是处于测试状态。



据知情人士透露，这些年来 Home 在索尼内部变成了一个非常敏感的项目，充满了各种奇怪的规定，各部门乃至各区域分公司为之争执不休，第三方开发商们努力改变窘境而无果。从该项目启动的第一天起就面临着无数的技术问题。在很多方面，PS Home 是彻底的灾难，但它在这 6 年间确实赚到了不少钱。虽然它的问题很多，限制很多，但仍然有数百万的玩家在这个虚拟世界里找到了欢乐。

可以说，PS Home 是索尼有史以来最成功的失败品。



■ Phil Harrison

古怪的乐趣

索尼联合各大第三方，在 Home 中根据不同厂商与游戏的宣传需要，打造了主题各异的虚拟空间。在日本，做得最用心的是一家如今已破产的公司——Irem。他们那古怪而有趣的虚拟空间，几乎成为日本 PS Home 玩家们留下来的惟一理由。

在 Irem 打造的虚拟空间里有一个节日区，那里有小亭子卖各类面具和古怪的小玩意儿，你可以在那里玩一些嘉年华游戏，或者在特定时间爬到小山丘上看烟花。此外还有熙熙攘攘的城市购物区，以及与《如龙》中的神室町非常相似的夜生活街道。该区域后来也在欧洲 PS Home 上线，不过那已经是在日版上线 18 个月之后的事了。此外里面还有一个小小的日式校舍，以及错综复杂的洞穴，用于解谜并推进进度。

日本的 PS Home 一度展现了 Home 的潜力，但问题在于这些区域都存在各种技术问题，最明显的就是人一多帧率就会降到个位数。不过那种奇特的氛围还是吸引了不少人坚持下来。

6 年来，Home 总共发布了数百个玩家区域，到最后把玩家吸引住的反而不是那些围绕游戏主题设计的区域，而是给玩家购买的公寓，或者专门用于销售虚拟物品的地方，使得 Home 变成了一个虚拟物品购物广场。玩家着迷的是自己虚拟公寓里添加了哪些新家具，或者给自己的 avatar 穿上专门设计的大牌服饰。于是在 Home 的更新博客中充斥着各种古怪的物品列表，伴随着商品销售目录般的商品描述。

大逃亡 Online

Home 计划的前身是 PS2 游戏《大逃亡 黑色星期一》中的一个网络模式，由 SCE 位于伦敦马尔伯勒

大街的工作室开发。整个项目开发了将近5年的时间，在内部的代号是“大逃亡 Online”，原计划是作为玩家们规划战略、组队进行下一次抢劫行动的枢纽区域。参与该项目的开发者说：“大逃亡 Online 中会有一个游戏大厅，一张伦敦地图，还有一些酒吧。你可以在酒吧里与大伙碰面，计划一次抢劫行动，然后进入副本——就像网游《激战》一样。角色定制与后来的 Home 一样，不过更简单，所以你会看到星际大兵、印第安人和橄榄球员在伦敦街头抢劫。”

2004年《大逃亡 黑色星期一》发售后遭到恶评，游戏中也没有网络模式。与此同时，在 SCE 英国内部，该模式已经被提升到了新的高度。SCEE 副总裁 Phil Harrison 正式启动了 Home 项目，将其变成了一个宏伟的计划，公司内部代号为“Hub”。

“Phil 对我们说，‘想一想如果我们的所有游戏都有这么一个功能？’你可以计划你的赛车战略，你的 FPS 战略等等。Phil Harrison 将其描述为‘游戏之间的空间’——一个可以进入所有游戏的大厅系统。”知情人士说。

Phil Harrison 无疑是 Home 计划的关键人物，他为该项目争取到了庞大的预算，尽管当时谁也无法证明其商业价值。SCE 内部的其他高层不明白 Home 团队究竟想做什么，这是 Home 计划由始至终都存在的问题，也因此造成了许多麻烦。

知情人士说：“日本方面完全不明白，他们对于网络的看法与西方很不一样。日本人所讲究的是在同一个房间里和朋友一起玩，就像大家一起面对面玩《口袋妖怪》。多人模式在日本是一种熟人社交，而我们做的则是西方模式，你是和不认识的人一起玩，通过比赛匹配系统撮合在一起。而他们会觉得‘为什么要和网上不认识的人一起玩？’”

问题根源

在 Phil Harrison 的强力推动下，Home 成为 PS3 的重要项目，其开发方向也发生了巨大的变化。知情者说：“因为我们希望 avatar 能够捏成像自己的样子，那么就应该越简单越好，就像 Wii 的 Mii 一样。所以我们一开始是那么做的，效果也不错，虽然不是很动漫的风格，不过也有些相似，有大手、大脚、大头和可爱的脸。是一种漫画式的真实。”

开发团队将此设计方案交给创意指导组审核，他们的任务是确保各项目符合索尼作品的风格与感觉。该组认为 Home 项目对于 PS3 的销售无益。此后整个角色系统必须重做。开发团队又花了几个月的时间开发了一个复杂的系统，能够捏出更真实的面孔。然而问题是这样一来人物的细节太多，但同一个区域的人物一多，数据量会多到让网络难以承受。原本开发团队打算实现同一个游戏大厅同时容纳256人，后来减少到128人，再后来变成50人上限。

这就是 PS Home 所有问题的源头：对开发团队的要求超出了技术可能性。PS Home 的人设最后从卡通系变成了介于 PS2 和 PS3 时代的人物建模精度，简单地说就是变得很奇葩。参与的开发者都表示，当时的技术环境不足以实现原计划。

那么 PS Home 的人物到底为什么看起来那么怪？最初角色设计师是根据各人种来设计，如亚洲人、北欧人、非洲人等，但是最后所有的面部特征与骨骼结构都被混合起来。按照原先的计划可以融合真实的面部创造出可信的人物形象，但在最后变成简单的用移动条调节拼凑出来的脸。

除了画风之外，在漫长的开发过程中，Home 本身也发生了巨大的变化。开发团队曾经设计了一个颇具娱乐性的宠物系统，当时的设计在很大程度上受到动漫风格的影响，有一些较为夸张的内容。但是随着风格向真实系转化，前后内容的融合出现了冲突，加上参与该项目的团队分布在世界各地，更造成了风格的混乱。

2008年初，Phil Harrison 离开了索尼。当时 Home 已经错过了原定2007年秋季的首发排期，开发团队非常担忧。某开发组成员说：“很长一段时间以来 Phil Harison 都是该项目惟一的靠山，当 Phil 离去时，我们都很害怕会被扫地出门。”

当时还有很多高管根本不了解 Home 到底是个什么项目，他们给 Home 项目轮流指派了一些制作人，比如有擅长免费游戏的制作人，有传统游戏出身的制作人。制作人不断轮换的原因是 Home 从来没有让他们满意过。





2008年初，索尼委任 Oscar Clark 负责 Home 项目，当时的预定发布时间是2008年春季。Clark 的头衔是“Home 架构师”，其实际工作是权衡 SCE 各方势力的需求。2013年 Clark 回忆当时情景时对媒体说：“他们都要首发了，手头上却还没有产品。只有一些很基础的东西，并不能实际产生效用。”最后 Home 在一年多之后才首次公测。

开发者的抵制

Home 首发之后，所有的技术问题在网络限制下变得更加严峻。最早几个月就下载了 Home 的玩家可能都会记得，将一个新区域里面的所有画面内容全加载出来往往要十几分钟的时间，然后才能真正进入。

某开发者就在 Home 首发之后离职，他说：“需要加载的内容太多，所有一切的细节太多了，各个区域之间的加载时间让人发疯。”

更遭的是，玩家好不容易等了十几分钟把场景加载了出来，却会发现无事可做。在这个无聊的世界里，一旦发现了好玩的东西，你也会发现根本进不了，因为可以同时容纳的人太少。Home 里面比较有趣的地方每时每刻都是满的，就算你好不容易挤进去了，惨不忍睹的网络状态也会让你兴趣全无。

在 Home 上也曾推出了一些有趣的游戏（或者说类游戏），让整个 Home 一度变得颇为有趣。在日本，愚人节的时候 Irem 展开了一次活动，将 Home 的多个区域变成了一个奇葩的 RPG，升级后角色的鼻子会像匹诺曹一样变长。在那几天，经常会碰到穿着长袍的长鼻子到处跑，也就是在那时 Home 的帧率普遍性地降到了5fps 左右。

在 Home 公布时演示的一个功能中，成就迷们最感兴趣的就是“名人堂”。玩家可以在自己的虚拟空间里展示自己获得的成就，它们会以实物的形态出现，比如在某个游戏里猎杀的龙或者取得的宝物。但是这个有趣的功能从未实现。

某参与了多个 Home 项目的第三方开发者说：“他们一度想做3D 版的实物奖杯，对应不同的游戏，但没人有空给发售的每个游戏做50多个实物奖杯。”结果，索尼只能找第三方工作室为《未知海域》《瑞奇与叮当》等重点游戏做 Home 所用的美术素材，因为当时所有主要游戏的开发者们都不愿意做 Home 的东西。

“所有人的压力都很大。外部工作室加班已经够多了，把东西发给我们对他们来说是最低优先度的事。索尼方面一直在改需求，可能是因为需要满足各种营销团队。美术师们也很郁闷，因为他们做的道具在 Home 里面会受到各种因素的影响而不可能达到游戏中的视觉效果，而这对他们今后的职业发展不利。

此外，给 Home 做东西并将其导入虚拟空间还是一个非常复杂的过程。最初的设想是直接拖拽就可以，使用索尼开发的一套单独的工具，用已有的素材制作打上品牌的服饰与物件，但这种实用工具从未出现。某 Home 团队成员说：“将素材导入 Home 的系统绝对是个噩梦，我参与做过，不得不求助其他公司帮我搞清楚。”

“用户们老是抱怨我们改东西太慢，但真正的原因是这背后的系统太差。”某第三方开发者说，“索尼 Home 团队很厉害，就是人太少了，似乎也没有得到太多支持，所以很多东西只能我们自己搞……很奇怪的一点是男性与女性的角色建模是完全不同的，所以很多东西要做男与女的版本的话就意味着要做两个东西。但索尼对于技术限制总是讳莫如深，所以我们不能跟用户讲这个，但我们只做了一个性别或者出于预算原因做得略简陋，就会被他们狂喷一顿。”

这就是 Home 上面充斥各种非游戏品牌虚拟空间，而第三方流行大作却很少的原因——开发者们从内心里抵触 Home。《使命召唤》就从未登陆 Home，不过育碧为《刺

客信条Ⅱ》做了个还不错的 Home 空间。总之，缺乏大作是 PS Home 被很多玩家认为彻底失败的主要原因之一。

付费道具的胜利

2011 年后，在外界看来 Home 的存在感越来越弱了，开发工作都交给了第三方开发商如 nDreams、Veemee 等。刚开始也出现了 Sodium、Mercia 等 Home 游戏，但到后来人们终于明白 Home 并不适合游戏，然后它就成为一个真正卖皮肤卖道具的地方。

某开发者说："做游戏真的不值，我们尝试了很多种，但看起来 Home 用户最爱的还是穿上各种服装闲逛。他们最喜欢的是游艇之类……我很喜欢我们的一些 Home 游戏，但如果我自己是用户也不会为这些游戏付费。不如玩点正常的游戏，还不用等那么长的加载时间。"

就这样 Home 从一个野心勃勃的网络游戏枢纽转型为简化版《第二人生》。讽刺的是，首发时不知道 Home 是何物的高管们，经过了这几年后终于明白 Home 就是一个向人们兜售虚拟物品的好地方。某 Home 小组成员说："其实也很正常，我们已经在它身上花了那么多钱，它必须要赚点钱回来了。"

在最初决定加入付费道具时，开发团队在讨论中认为，销售的所有虚拟物品最高不得超过 0.5 英镑，应该主要以销售耳环、耳机等小物品为主。但首批上架的是圣诞老人服装和雪人装，售价达到了 8 英镑，当时开发者们的反应是："你们是喝高了吧？"

Home 的物品价格在不断动态变化，有时候一个手提包就卖 5 美元，有时候一艘游艇只卖 10 美元。提供销售的物品数以千计，每次更新都包含一大批新服装与装饰品。内部人士说，开始策划销售虚拟物品时，想要尽可能与《第二人生》不同，但结果是变得越来越像。



Home 给开发者足够的自由，可以制作任意虚拟物品，特别是美版的 Home 限制更少，因而出现了许多充满创意的物品。不过在日本和欧洲禁止提供太暴露的服装，或者太多的血腥暴力。日版还专门规定了不能有露裙底的服装。

Home 的失败是必然的，令人意外的反而是它居然被很多玩家所喜爱。在其粉丝站 PS Home Gazette 上就可以看到玩家们对其中的虚拟物品有多么疯狂。在一定程度上，它也证明了家用机玩家同样会像 F2P 网游玩家一样在虚拟物品上一掷千金。

无心插柳

Home 到底赚了多少钱？索尼从未公布相关数据，不过索尼曾表示使用该客户端至少一次的用户达到 4100 万，活跃用户达到 2000 万，而且平均使用时间很长。2010 年，当时的 Home 主管 Jack Bauser 说："我们为 Home 所做的每一个成熟的虚拟道具都是很赚钱的……我们总共推出了 5000 多个虚拟道具。之所以推出那么多虚拟道具，是因为确实利润率很高……我想说这是 PlayStation 的一个非常好的商业模式。"

据知情人士透露，Home 的访问量其实一直都不小，它有一个非常忠诚的用户群。"Home 的利润之丰厚令人难以置信，你只要进去看看就知道了，很多玩家都穿着价格不菲的付费服饰。我知道一些开发



者几年来专门为 Home 做虚拟物品，他们的工作室一直在扩张，这就很能说明问题了。"

此外还有一些品牌合作区域，比如红牛与 Pottermore 专区，据说都是几百万美元级别的交易。而作为 Home 主要开发商之一的 nDreams，曾透露他们在 Home 上面赚了几百万美元。

PS Home 最后的日子与其他被关闭的网络服务一样，只是用户要更多一些。在沙滩上、广场上、大屏幕前经常是挤满奇装异服的人们。他们边走边聊，都在为 Home 的关闭而惋惜，同时分享自己在 Home 的难忘回忆。

某 Home 开发组成员说："它是一个巨大的成功，是利润丰厚的东西，也许是未发售作品中最赚钱的，也是我参与的作品中用户最多的。但很多人对它感到非常失望，它实现了我们没有想到的事，但从未实现我们原核心团队的目标。"

那么，究竟是哪些玩家热爱着 Home？某内部人士说："据我们的观察，很多 Home 粉丝经常举办比赛，他们通常是在现实中比较缺乏自信的人，而在 Home 的世界里他们能够引起大家的瞩目，获得良好的自我感觉。"

在2015年开街机厅是一种怎样的体验？

街机业在全球范围没落，但在欧美，它正以怀旧的形式通过新的业态复活

上世纪 80 年代，街机风靡世界，一度成为游戏行业的主力板块，总市场规模远高于家用机和 PC 游戏。不仅是街机厅，在各种商场、酒吧、咖啡馆、餐厅、小卖店……只要有顾客的地方就有街机。然而时移世易，到 2015 年街机行业正濒临消亡。

日本仍是全球最主要的街机市场，但世嘉、NAMCO 等大厂的街机业务都在逐年萎缩。在欧美，街机仍在部分地方存在着，新的商业模式正在形成。很多传统街机已经改了玩法，不再用投币方式经营。在美国，街机酒吧开始崛起。

传承文化

有些街机老板选择了传统的方式。2008 年 11 月，Game Galaxy Arcade 在田纳西州安蒂奇市的一





个商场里开张。现在他们已经有三家分店，总共有400多款游戏。该店老板Jason Wilson最喜欢的游戏是KONAMI在1984年出品的《Mikie》。

“我一直热爱着街机游戏，”Wilson说，“我在拉斯维加斯北部长大，从小就混在街机厅里，从5岁到10岁几乎每天都在各街机厅出没。那时我就梦想着以后自己开街机厅，连布局图都画好了。”

像Wilson一样，因为怀旧而开街机厅的人不少。他说这都是为了让他的孩子们能够体验八九十年代他所成长的环境。有些街机厅会像那个年代一样，投的是25美分的硬币，不过Game Galexy Arcade采用了“自由游玩”的新商业模式，其实就是按时付费，5美元半小时，7美元1小时，10美元可以玩一天。

Game Galaxy Aracade尽可能避免使用硬币，Wilson强烈建议想要开街机厅的人别用硬币。因为投币经营的相关税率是在80年代制定的，至今未变，而这么多年来物价已经涨了几倍了，如今按照相同的税率根本无利可图。

Wilson估计今年他的三家街机厅总共可以赚15.5万美元，而去年是总共16.5万美元——仍然没有利润，赚的钱都用来买新游戏以及其他开支了。租金是成本大头，三家店的店租是1200美元到2800美元，面积是300到500平米之间。街机主要是通过eBay淘回来的。由于都是老机器，每个月光是那些弹珠机的维护费都要200美元。

经营街机厅的成本不低，为了将生意做下去，还要有一些捆绑销售，比如将街机和酒吧结合起来。不过客人喝了酒之后，很容易损坏街机，造成的维护成本更高。

当然，在如今这个时代开街机厅并不是一个很赚钱的生意，店老板们更多的是出于兴趣——为了传承街机文化。

游戏与酒

开街机厅已经够不容易的了，如果客人再喝了点酒那就更麻烦了。

2014年12月10日，Tiffny Chung和她的兄弟Shawn Vergara开了一家Brewcade，那是旧金山的第一家街机酒吧，也是Chung开的第二家，她曾在6年前于Blackbird附近开了一家。

他们开街机厅的最大阻碍竟是当地的法规限制。早在上世纪30年代，旧金山就颁布了游乐厅禁令，因为当时该市赌博机成风。到了80年代，当地警方与政客认为，街机是促使逃课与问题少年增加的重要原因之一，于是规定街机厅不能开在离公共场所太近的地方，比如教堂和学校附近。

2000年之后，街机厅的影响力大不如前，在Chung的奔走下，当地取消了街机禁令，一年后旧金山其他地区相继取消了街机禁令。

2013年，圣拉斐尔的Starbase街机厅关闭，留下了大批无处安置的街机。于是Chung和Vergara与Starbase的老板Bob Albritton合作，决定一起开一家街机酒吧。

为了丰富游戏阵容，他们开始从自己喜欢的游戏着手。Chung想要《吃豆人》，Sean想要《青蛙过河》和《小蜜蜂》。与Albritton合作的好处是，他已经有不少机子，而且有街机维护的经验。通过与他合作，Chung不需要全部重新寻找和购买机器。

Brewcade坚持采用传统的街机付费方式——投币，仍然是25美分的硬币，就像80年代一样。“我们要保证它的怀旧氛围，跟过去一模一样。”

很多地方使用的是储值卡，不过刷卡机成本不低。Brewcade的每局游戏收费是50美分，但主要利润还是来自顾客们喝的酒。这家店开业六个多月以来生意都还不错，“我们获得了热烈的欢迎，基本上都符合我们的预期。”Chung说。“能够重温旧时光，重玩小时候的游戏，享受曾经最美好的时光，更何况还有酒，这就像世上最好的两样东西聚在了一起。”

功夫沙龙

德克萨斯州的功夫沙龙于2009年在奥斯汀开了第一家店，由于生意太好，这种酒吧加街机的组合两年后就扩张到了休斯顿。一年后又在达拉斯开了第三家。它的第四家店将于年内在奥斯汀北部开张。

“我们觉得这想法有点怪，但肯定是个逛街的好去处。”功夫沙龙首席游戏管理员Chris Horne说。他自己最喜欢的街机游戏是《致命格斗》、《NBA Jam》等。“我们没想过靠这个发财致富，或者客似云来，关键是这整个过程让人很享受，后来大家的强烈好评也是出乎我们的预料。”

作为一名游戏管理员，Horne的工作是到处找新机器，这其实是一个相当有挑战性的工作。“老实说最近变得越来越难找了，价格也越来越高。我们担心店面再扩张下去，机器的价格也会变得高不可攀。”

由于这些机器都是古董，卖的人想要现金交易，而买的人需要主



机保存完好可正常使用。Horne 为下一家店购置的机器有的是从德克萨斯州调货，还有一些是从宾夕法尼亚州、俄亥俄州以及纽约寄过去的。

如何维护这些老古董也是个大问题。Horne 说："我们把这些有二三十年历史的机器放在人流量很大、大家又很嗨的环境里，机子很容易被搞坏。"

为了保护这些机子，功夫沙龙在每家店都配备了技术人员，可以随叫随到，进行修复工作。不过这些技术人员也不是什么都能修，毕竟是七八十年代的机子，零部件基本找不到了。店里的《Off Road》主板烧坏了，Horne 从来就没找到过可替代的零件。有些早期的任天堂游戏，比如《马里奥兄弟》，就存在系统与新型显示器不兼容的情况。

"折损的情况是不可避免的，"Horne 说，"这些机子会变得越来越稀有。"他认为开街机酒吧最重要的一点，就是要找到一个靠谱的街机维修师傅。"这是超级重要的，可能是首要的事。还有就是找新游戏要有耐心。"

这些老街机的价格一般是 1000 美元一台，《马里奥赛车》可以达到 2500 到 3000 美元一台，《泰森的 Punch Out》售价 1500 美元，《致命格斗》的价格在过去几年已经翻了一番。

功夫沙龙的大部分游戏与几十年前一样是 25 美分一局，少部分游戏是 50 美分。收费是为了让每个顾客都有机会玩到，如果是免费提供给顾客，就会出现被一直霸占的情况。酒和食物是主要收入来源，游戏只占很小的比例，大约是酒吧总收入的 4% 左右。

功夫沙龙的营业额十分了得，一家店每年的营业额在 360 万美元到 600 万美元，总营业额高达 1350 万美元。其营业场所的面积在 400 到 600 平米左右，能够容纳 200 到 350 名顾客。店的租金在每月 1 万到 3 万美元，物业费是每月 1.5 万美元到 3.5 万美元。每家店的街机成本在 3 到 5 万美元，具体取决于机器的数量。Horne 估计即将开业的北奥斯汀新店还没开门成本就达到了七位数。

第四家店开张后，功夫沙龙计划继续扩张，未来将会在德克萨斯之外开新店。Horne 认为，这种概念在酒吧界还是很有竞争力的，比其他酒吧更新鲜、更好玩。



街机龙头

虽然功夫沙龙取得了成功，但对其而言街机只是招揽顾客来喝酒的手段，并不能算是街机厅。Dave & Buster's 则是真正靠游戏赚钱。这是一家有 30 多年历史的老店，第一家店早在 1982 年 4 月 7 日就在德克萨斯州的达拉斯市开张，在北美总共开了 72 家店。这是一家上市公司，除了游戏外也有餐饮。其每家店的规模都很大，平均营业额高达 1079.3 万美元。

2014 财年，餐饮销售额占该公司总营业额的 48.1%，总计 3 亿 6910 万美元。游戏方面，D&B 一般每家店有 150 款游戏，有可以兑换奖品的赌博机游戏，也有模拟类游戏，还有保龄球、台球等。游戏类是该公司 2014 财年的收入大头，占到了 51.9%。这与其他公司形成了鲜明的对比。

不过在 D&B 的游戏收入中，占大头的还是赌博机，大约占到了 8 成左右，真正的街机游戏只占 16.3%。D&B 的游戏付费方式多种多样，有点餐与投币并行的，有按时间付费的，也有可免费玩游戏的，或者使用储值卡的。总的来说，娱乐与其他收入在 2014 年达到了 3 亿 8760 万美元，而且其所占比例呈逐年递增的趋势。展望 2015 财年，D&B 预计将实现进一步的增长，年收入预计为 8.08 到 8.22 亿美元。



虽然街机业里有 D&B 这么一家龙头企业，公司的收入也在增长，人们还是担心在家用机和手游的挤压下，街机的生存会日益艰难。在 D&B 的风险提示中说："我们担心越来越精密的家用机游戏会造成巨大的挑战。"因此 D&B 也开始做手机 APP，最近推出了三款免费手游。

街机业早已风光不再，但街机这种游戏形态仍然被很多玩家所怀念与喜爱。付费方式在变，盈利模式在变，但是在公共场所里与熟人或者陌生人一起玩游戏的需求是不变的，这一种线下多人游戏体验也是网游无法取代的。比起网络，或许街机更能拉近人与人之间的距离。

鬼泣DMC
一场由发型引发的惨剧

Ninja Theory 版的但丁如何用一头吸毒青年的发型毁掉玩家的期待

这是一个关于发型的故事，它可能是游戏产业历史上最受争议的发型。这一切从 2010 年 9 月的东京电玩展开始，Capcom 公布了《鬼泣 DMC》的简短预告片，但丁以叛逆少年的新形象出现，于是玩家们炸开了锅——这个短发吸毒青年真是但丁？ Capcom 人设的脑袋被驴踢了吗？

Ninja Theory 创意总监 Tameem Antoniades 说："当时立即就吵得沸沸扬扬，玩家们都怒气冲冲，而且在之后两年简直无休无止。虽然一秒钟的游戏视频都没公开，但当时它已经被断定是系列的一场灾难。"那时全球的游戏论坛充满这样的评论：把他烧死挫骨扬灰！但丁变成基佬了吗？

面对全球玩家的怒吼，在 Ninja Thory 的剑桥办公室里，美术总监 Alessandro Taini 却泰然自若。"作为一个艺术家，你要有点自我主义，"他说，"你要坚定自己所喜欢的，我们对结果很满意，客户也一样。只要我自己喜欢，给我付工资的人没有任何抱怨，那就可以了。"

作为 Ninja Theory 的客户，当时 Capcom 对其开发成果确实很满意。Capcom 相信西方玩家是游戏能否取得全球成功的关键，所以新老 IP 都交给西方工作室开发。稻船敬二的《丧尸围城》续作交给了 Blue Castle Games，由于合作非常成功，Capcom 干脆将这家加拿大工作室收购了，并更名为 Capcom 温哥华。瑞典开发商 Grin 将《生化尖兵》进行了重启，而美国的 Airtight Games 开发了《黑暗虚空》。其结果是喜忧参半，《黑暗虚空》惨败，Grin 关门大吉，稻船敬二离职……

对于《鬼泣 DMC》，Capcom 内部也有很多负面声音，最大的反对意见是《鬼泣》一代开发团队。二三四代导演伊津野英昭在日本远程监督《鬼泣 DMC》的开发工作。他表示，Capcom 整体上都认同应该与西方工作室合作，而 Ninja Theory 有《天剑》的良好基础，其开发实力值得肯定。Ninja Theory 正是 Capcom 所需的理想合作伙伴：中等规模、技术出众、有丰富的近战系统开发经验。更棒的是，该工作室内部有很多铁杆《鬼泣》迷，包括总监 Antoniades 本人。Ninja Theory 抓住了机会，但中间也经历了一些波折。

《鬼泣 DMC》没有使用 Capcom 的 MT Framework 引擎，所有的一切都是 Ninja Theory 自己开发。Capcom 需要的不是《鬼泣 5》，而是一个在游戏玩法、美术风格与故事方面彻底改头换面的新《鬼泣》。当时 Ninja Theory 还在进行《奴役 西游记》的收尾工作，他们成立了一个小团队开始进行《DMC 鬼泣》的先期开发工作。这注定将会是他们最复杂的项目。

Rahni Tucker 就是当时小组中的一员，她是澳大利亚人，当时辞去了在 THQ 布里斯班工作室的高级策划工作加入 Ninja Theory。她收拾行囊，与好友们道别，然后飞跃半个地球来到了英国。那时她还不知道自己将参与什么项目。第一天，HR 找她谈话，对她说："你将要参与开发《鬼泣》。" Tucker 的反应是："OH MY GOD！"

THQ 布里斯班工作室主要是开发儿童授权游戏，在行业内是开发者们都不大看得上的，但 Tucker 有一些近战系统开发经验，之前制作了《战锤 40K：星际陆战队》，这是一款第三人称视点动作射击游戏，最初是由 THQ 布里斯班制作，后来转到加拿大 Relic Entertainment 开发。Tucker 知道自己还需要恶补，她将前几代《鬼泣》好好玩了一遍，还有《猎天使魔女》、《街头霸王》等等，不断收集灵感。后来她成为该项目的战斗主策划，与伊津野英昭密切合作，确保 Ninja Theory 做出来的东西符合系列的传统。

"我认为他们希望把游戏的门槛降低一些，" Tucker 说，"《鬼泣》的特色在于充满创意的连招，用不同的招式与武器吊打敌人。当你学会怎么打之后，会感觉畅快十足。对我来说这一点是关键，我们要吸引那些不是太重度的玩家，他们不会坐在那里花几百个小时练习。"



打击浮空、连招、枪械连击、轻重攻击转换……但丁的一系列标志性动作保持不变，这套玩法已经被验证，没有必要进行改变。Ninja Theory 知道关键在于如何让新手更容易掌握这套打法技巧。Tucker 说："《鬼泣》的很多有趣之处就发生在空中的时候，一直以来都是如此。但打击浮空对于新手来说太难了，你要锁定敌人，在特定距离将摇杆往后面一拨然后按键。如果你经常玩游戏可能没问题，但如果你是系列的新手……大家想要掌握这一套打法是很难的。将这些重要动作尽可能集成到一个按钮里，是我们首先考虑的事。"

一定程度上简化浮空连击，同时又没有降低连招的精巧性，迎合了新手的同时，也没有让老玩家失望。在这方面 Ninja Theory 已经做得非常出色。

另一方面，Taini 与美术组要做的事恰恰相反。Taini 说："我们做的第一件事就是考虑他们想要我们做什么，我们想的是保留传统的但丁。通常他们就是给但丁换件衣服，所以我们就想，也许我们也得这么做？然后我们试了一下，但是他们看到后说，希望我们能做出改变，不要考虑过去，而是尝试全新的。我记得他们说'做一些我们无法做到的，否则我们还不如自己做。'"

于是 Taini 重新思考，不久就想出了伊津野英昭和 Capcom 喜欢的方案。他首先从游戏世界观着手，将《鬼泣 DMC》从典型尖顶建筑

的哥特风格进行转化。他对日本方面说，希望更多地采用罗马式建筑，因为他自己的家乡就在意大利。“我不想做传统哥特风格，因为这种游戏已经很多了。在我的家乡有很多罗马式建筑，更加色彩斑斓，并混合了多种风格。他们说‘你是欧洲人，这个你比我们清楚，你想用就用吧！’”

不止是游戏的画面与感觉，Capcom 希望 Ninja Theory 将游戏的故事也进行改造。《天剑》与《奴役》在突出动作的同时都围绕着角色之间的羁绊，而《鬼泣》连续四代都是孤身一人在恶魔异界中游荡。“《鬼泣》系列一直是在某个大教堂里大打出手，周围一个人都没有。我真的要想想为什么周围什么人都没有。所以我们想到了 Limbo 的概念，与现实世界平行的恶魔空间。”

Capcom 日本总部方面一直紧盯着 Ninja Theory 为新《鬼泣》做的角色、故事与世界观，不过他们最关心的还是战斗系统。伊津野英昭和其他主要人员每隔几个月就会前往英国剑桥检查最新游戏进度，Ninja Theory 方面也经常访问日本，在这之间还有定期的视频会议以及日常邮件汇报最新进度。不过两家公司在游戏开发手法方面有本质的不同：Ninja Theory 喜欢从视觉设计开始，而 Capcom 则是从游戏机制开始。伊津野英昭说，他从这次合作中学到了很多东西。

Tucker 说 Capcom 不愧是动作游戏天尊，伊津野英昭经常系统性地讲述他对战斗与敌人设计的经验，让她大开眼界。当游戏开发临近尾声时，Capcom 开始对每个细节都深入检查推敲，包括每个帧的动作匹配、动作细节等。2013 年 1 月本作发售后获得了良好的评价，首发当周在美国、日本和欧洲同时获得了销量冠军，可惜后劲不足，Antoniades 承认“销量最终令人失望”。




□《鬼泣 DMC》制作人 Tameem Antoniades 发型与但丁相同。

2014 年 6 月，Capcom 宣布本作的全球销量是 160 万套，此前 Capcom 公布的计划是首发半年内出货 200 万套。显然本作让 Capcom 高层失望了。在游戏发售三个月后，Capcom 宣布今后不再跨洲合作开发游戏，现有游戏系列与新 IP 将全面回收到本部开发。

尽管《鬼泣 DMC》的销量并不是太给力，但是在游戏发售后，那些先前喷得最厉害的玩家们反而噤声了。各大论坛中关于本作的态度明显发生了转化。那些一开始就给本作判死刑的玩家不得不承认，在这个行业里，没有几个开发商能比 Ninja Theory 更适合打造新《鬼泣》。

无论如何，这次合作让 Ninja Theory 学到了很多。Tucker 说动作游戏是 Ninja Theory 最感兴趣的，能够与此类型中最顶尖的公司合作，自然是经验值大涨。“我们在战斗方面绝对变得更成熟了。”Tucker 说。目前 Ninja Theory 正在开发《地狱之刃》，多年的动作游戏开发经验确保了本作战斗系统的水准。同时 Tucker 还在开发另外一个项目，目前还处于非常初期的开发阶段，对外严格保密。它将会有典型的 Ninja Theory 元素——故事、角色与战斗。只是这次不会再有那么饱受争议的发型了。

质量保证：以玩游戏为生是怎样的体验？

QA 测试员们生存在游戏业界的最底层，除了游戏玩到吐、收入低之外，他们还有很多苦衷

Westwood 学院的一则旧广告是国外游戏圈子流传已久的笑话：两个年轻人坐在沙发上，不停地撸着 PS 手柄。一个女人走了进来说：“嘿哥们儿，那游戏测完了吗？我这又来了一个。”

“我们刚刚结束了第三关，画面还需要改进一点。”一个年轻人说道。然后他转向朋友，就像中了大奖一样笑道：“简直难以置信我们搞到了这么爽的工作。”

“是啊，”另外一人说，“我妈说有了这些游戏之后我哪儿都不会去了。”

理想与现实

很多玩家所想象的游戏测试员的工作大概就跟上面这则广告一样，是游戏少年们梦寐以求的工作。坐在舒服的沙发上每天玩游戏还有钱拿，偶尔休息一下把画面调好一点，多么美妙的事。

游戏的质量保证（Quality Assurance，简称 QA），也就是游戏测试，经常被认为是玩游戏赚钱的工作，而实际上则是收入薄弱压力又大的工作。一个职业 QA 测试员可能要一天连续玩 14 小时，不断撞各种墙壁，看这些墙是不是都是坚固的。QA 是枯燥而压力巨大的，通常被当成进入游戏业的一个跳板。通常测试员签的都是临时合同，一般是交给外包公司做，不能与游戏开发者直接沟通。当一款游戏 Bug 太多，

人们就把屎盆子都扣在QA的脑袋上。谁让你们是“质量保证”，质量没保证好，不是你的错是谁的错？

那么，为什么最近的那么多大作都有无数的Bug出现，QA真的无法找到这些Bug吗？这些错是不是真的应该怪罪到QA头上？



QA是如何工作的？

游戏也是程序，只要是人写出来的程序就有可能出错。有些错是无公害的，有些错甚至可能成为一段佳话，比如在FC时代的很多所谓隐藏要素其实就是Bug。但大部分游戏Bug是令人恼火的，对游戏体验会造成极大的影响。

“QA”这个词来自传统行业，各种普通商品都要经过QA阶段，微波炉、汽车乃至生产线本身……游戏也不例外。在QA流程方面并没有业界标准，每款游戏都不一样，QA的方法也不一样。无论如何测试员都要玩几个月的游戏，同一款游戏在不同阶段出的版本都要测无数遍。测试员发现的Bug越多，理论上来说绩效就越高。但这个过程其实很难，游戏的构造是非常复杂的，各个环节环环相扣，需要非常细心的测试，同一个关卡要以各种稍有不同的方法不断尝试，使用不同的角色、不同的武器、不同的路线……过程中碰到的一切都要记录下来。

以《GTA V》为例，这种超大规模的沙盒式游戏对于测试者来说简直是噩梦。游戏中的方方面面都要深入测试。比如Rockstar的策划们可能会要求一群QA人员专门测试游戏中的自动出租车系统。有时候在测试中也会发生许多有趣的事。比如会说话的猪突然站起来，像人一样的走掉。有时候是在飞机里，被物理系统异常的乘客弹出机舱外。有时候崔叔把裤子脱下来一半再也没穿上，结果是后面全程裤子套在小腿上行动。富兰克林的狗一度是碰水就死，只要走到池塘、爪子一碰到水就会像石头一样马上沉到水底。



寻找Bug只是第一步，更麻烦的是第二步——需要在开发者面前讲Bug重现，这样他们才有办法解决问题。测试员不能简单地记录上“崔叔的裤子穿不上”就发给程序组。程序员要解决问题，需要知道这个问题是怎么发生的。出色的测试员会很快搞明白问题如何发生。经验丰富的测试员Rob Hodgson说：“QA可以说就是付钱让你解谜。搞明白如何将你碰到的奇怪状况重演，一步接一步地去做，这对于有些人来说很有趣。”

根据游戏的不同，QA们的一天也过得很不同。他们可能一天花10个小时在《使命召唤》里面敲墙，进行所谓的碰撞测试。QA测试员也可能与程序员一起寻找为何新手游的安卓版帧率不断下降。测试员要一边玩一边写Bug报告，使用类似于JIRA等软件说明发生的情况以及如何发生。程序员根据此报告分析问题（还要祈祷他们这时不需要开发新内容，可以专注于修复Bug）。

在家用机游戏的制作后期，游戏还要递交给主机厂商进行审核，看有没有导致死机的重大Bug。这个阶段需要由第二波QA人员经手，他们是所谓的“适应性测试员”。每个厂商都有自己的一套标准，比如微软要求游戏中的任何位置都要能调出菜单画面，索尼要求开发商/发行商的LOGO首次出现画面不能跳过，任天堂要求其任何游戏不能出现过激语言，如果不符合就要打回去整改，就算错过了发售档期也没办法。

低薪与歧视

对于QA人员来说，常见的情况是这辈子都不会再玩其测过的游戏。曾测试了《生化奇兵 无限》的某QA人员说，该作发售后两年他都没碰过，后来是看到了网上的极速通关演示后才重新试了一次。因为有个玩家利用一个Bug实现了11分钟通关，这位测试员说：“看到这个我就疯了，我怎么没有发现（这个Bug）！！”

其实最让QA人员难过的还是收入太低，这一点可能很多玩家都有耳闻，毕竟这是一个对专业知识没有太高要求的入门工种。据2014年Gamasutra发布的游戏产业薪资报告，美国QA测试员的平均年薪是54833美元，但这只是全职正式员工的工资，很多合同工的工资是按时薪算，每小时只有10到15美元，一年平均在2.1万到3.1万美元。

测试员经常发现在公司里遭到歧视，很多QA人员，特别是合同工表示他们被禁止与游戏开发者说话，惟一的交流渠道是所提交的Bug报告。某QA人员说：“临时工不能直接联系开发人员是不成文的规定。沟通工作一般是全职的QA主管安排的。”

还有一些QA人员说，他们上班都是走公司的侧门，不能与其他正式职员们接触。开发人员与QA之间的关系不好是可以理解的，毕竟QA的工作就是“找茬”，

双方的工作从某种程度来说是对立的。在某些公司，高层会给测试人员严格的Bug指标，没有找到足够数量的Bug就会被提前终止合同。于是在测试员之间也会出现紧张的竞争关系，大家都抢着找到最大的Bug。有时候QA人员会用一些小聪明工作更长时间，以获得更多的报酬，并且显得对公司更有价值。QA测试员还面临着游戏开发行业常见的大问题：强制加班与频繁的裁员。大开发商在大项目后期会招募大批QA测试员，游戏发售后就卸磨杀驴。

这样看来QA这份工作好像很悲惨，不过有些QA测试员还是很热爱他们的工作。曾参与《生化奇兵》与《使命召唤》等游戏QA的Obed Navas说："我很享受做测试员的那段时光，如果有必要的话还会去做。能够看到你的名字在制作人员名单里出现，还能知道别人都不知道的隐藏道具的位置，大家都会问你怎么拿，你可以对朋友说'这游戏是我参与做的'，这感觉很让人自豪。"

优先法则

从《刺客信条 大革命》到PC版《阿克汉姆骑士》，当今游戏带着更多的Bug与玩家见面。这种情况下QA又变成了众矢之的。有时候原因确实在于此，一些做了多年的QA说，他们身边不乏吊儿郎当的测试员，他们根本不在乎游戏的Bug。两位测试员说，他们有些同事每天午饭时间都在抽大麻。不过大部分人表示，他们已经尽力找出了绝大部分的Bug，问题是没有人修复这些Bug。

大部分测试员会采取优先法则，即根据重要性将Bug划分优先级。第一优先级的是会导致游戏死机的恶性Bug，其他的会根据开发者认为的重要程度进行分类。通常，制作人与程序员一定会把第一优先级的Bug解决掉，否则在主机厂商的审核那一关都过不了。但那些较小的甚至中型的Bug经常被当成无伤大雅的问题而无人修复，因为游戏开发时间很紧，程序员们也忙不过来。

"对于我们找到的一些Bug，他们的回应是'无需修复'或者'以后再说'。以后再说的意思是有人在论坛上或者网上抱怨了，我们再出个补丁。首日补丁这种事如今已被广为接受了。"

游戏规模越来越大，画面日益逼真，游戏机制的复杂度也在不断提高，随之而来的是Bug越来越多。有些Bug可能没那么容易被找到或修复。开发商不能因为存在Bug就推迟发售日，除非获得发行商的同意。而发行商会权衡究竟是Bug的负面影响大还是延期的代价大。尤其是年末商战时间宝贵，要是被对手提前几天发售，说不定就被抢走了几百万顾客。所以在这种档期里发售的游戏，QA测试员们只关心那些最高优先级的Bug，也就是可能导致过不了主机厂商那一关的宕机型Bug，其他一些可能也很重要的Bug就被忽略了。

曾在某知名发行商做QA的一位测试员说："从玩家的角度来说，这种做法真是令人沮丧。会给玩家造成不便的Bug被认为是不重要的，因为它们不影响游戏的发售，而且可以在大家不满的时候再通过补丁解决。"

"有时候我们测多人模式发现Bug多到简直不能玩，我们就会转而主要测单人或线下部分。主机厂商经常是发现了网络功能的严重问题却仍然让我们上市，只要我们承诺推出首日补丁把甲乙丙丁问题给解决了。而单机和线下部分因为不需要联网，所以不能指望靠首日补丁来解决。因此我们会重点检查单机部分，网络部分稍后解决。这在业内是非常普遍的做法。一般都是因为赶工以及不切实际的上市时间而导致的。"

"如今所谓的项目时间表完全是扯淡，"某测试员说，"很多人不知道的是，就算是一款开发周期3年的游戏，只有大概一年半的时间是满员运作的，这才是真正的开发周期，而其中QA的时间是9个月，其中只有3个月的时间是可以全面QA的。那时内容不会再变动，也就是对外说已经到Beta阶段了。"

还有一些Bug是出于高层的意愿而被保留。《口袋妖怪 黑·白》中存在的自由落体Bug，是在QA阶段就被发现的，但当时日版已经发售，任天堂高层为了保证一致性而决定保留这个Bug。但任天堂还是要求QA人员将所有的Bug录下来作为视频提交。

珍爱生命，远离QA

很多QA测试人员对自己的工作非常绝望。某测试员说："我认识一些做了很多年测试的人，他们都被摧残得差不多了，之所以仍然干下去，是因为没有其他希望。每年的几百个测试员里，大概能有两三个人被聘用。因为在这种工作中学不到什么有价值的经验或技能，我们得到的奖励邮件就是'恭喜你！获得了8小时的度假时间！'搞得好像我们是获得了小红花的小学生。"

"与此同时，每隔几个月公司停车场里就会出现新的豪车，超炫、超酷，可能相当于四五个测试员的年薪。他们开派对庆祝，而你连买件新衣服的钱都没有。游戏发售后是大规模的裁员，我想大概有100人，一般QA会被裁到连骨头都不剩。几个小时后就被赶出园区，远远能听到他们开派对的欢呼声。"

"工作期间我也认识了很多好人，他们知道我们这些临时工的处境多么糟糕。我被一个个组踢来踢去，最后去的一个组很小，工作很多，但是我学到了很多，认识了很多很好的人。当我告诉他们我要走了，他们并不难过，而是差点就要恭喜我了，好像我是对他们说我要戒烟戒酒了。"

没有几个人把QA当成一份长期的工作，他们只把这当成一个跳板，一个踏脚石，希望能进而成为游戏策划乃至制作人。有些人试了几个月乃至几年后终于放弃了，转到了其他更有钱的行业。继续留下来做QA的，可能慢慢会升职为QA经理。但这份工作也不容易，因为大部分测试员年龄都很小，普遍在18到19岁，QA通常是他们的第一份工作，也就意味着这个队伍不好管。

某QA测试员在离职前找他的经理谈话，想知道怎样从QA临时工变成QA正式工，经理对他说："远离QA吧，有多远离多远，越早走越好……"现在他已经离开了游戏业，在某家商务软件公司当开发者，他说："虽然生活少了一点乐趣，但是更稳定，钱也多得多。"

老牌QA公司ST Labs的报告中说："游戏测试者们是无名英雄。一些公司典型的测试做法仍然是在游戏将要开发完的时候投入一大批的测试员，希望能尽快找到大问题。了解游戏问题与相关技术，并系统性地进行游戏测试对于大部分游戏开发公司来说仍然是一个新概念。"

这份报告早在1997年就已发布，18年后的今天，游戏测试的处境仍然没有任何改善。游戏测试者们领着临时工的薪水，操着制作人的心，出了问题还要承担骂名，大部分时候被人看不起。至于那些还在坚持干这行的人，他们说："你会遭遇屎一样的游戏，屎一样的人，以及把你当屎一样踩在脚下的制作人和项目经理。你好不容易花了6个小时找到的重大Bug会被贴上'无碍发售'的标签后置之不理。但你知道你的名字会出现在制作人员名单里，你知道你参与了某个很酷的项目，而且今后会参与其他更酷的项目。"



宿命：神曲背后的冲突

Bungie 首席音乐人曝光《宿命》开发内幕

Marty O'Donnell，曾创造了《光环》与《宿命》音乐的知名作曲家，最近赢得了与前雇主 Bungie 的官司。根据最近发布的最终判决，Bungie 必须遵守与 O'Donnell 之间的协议，给予其一定比例的公司股份。法庭文件中包含了首次披露的案件详情，可以看到 O'Donnell 在与 Bungie 的官司战中受了不少苦，他所争取的是创作自由权，以及自己参与创办的公司的应有股权。法庭文件中还包含了《宿命》的开发内幕，以及发行商动视与 Bungie 之间的冲突。

Bungie 败诉

根据判决结果，位于华盛顿州的 Bungie 违反了与 O'Donnell 之间的合同。当年他被强制辞退，并被迫上交自己所持的公司股份，且无法获得公司的利润分红。在接受媒体采访时，O'Donnell 说："我很高兴这事儿终于结束了，我可以走向人生的下一个阶段了。"

O'Donnell 总共将获得多少补偿并未公布，不过将支付给他的首笔利润分红是 2014 年的 14 万 2500 美元。同时 O'Donnell 将不得自行发布《宿命》的相关音乐，除非获得版权方的许可。

Marty O'Donnell 是业内最受尊敬的音乐人之一。他创造的"《光环》系列"音乐早已成为这个系列的标志之一，感动了无数玩家。他还指导了"《光环》系列"的配音工作，在《宿命》的开发过程中他也扮演了同样的角色。然而在 2014 年春，Bungie 与 O'Donnell 分道扬镳，随后 O'Donnell 起诉 Bungie。正是因为这场官司，让世人首次知道了 Bungie 的一些内幕。

此前法院仲裁方面要求 Bungie 将 O'Donnell 应得的股份退还，初步审判意见认为 Bungie 将 O'Donnell 股份强行收回的做法不妥。由于"《光环》系列"的成功，Bungie 的股份相当值钱。O'Donnell 对"《光环》系列"所做的贡献有目共睹，他的音乐早已铭刻在数百万玩家的记忆之中。最新作《宿命》也离不开他的音乐。

除了要求取回自己的股份外，O'Donnell 另外还起诉 Bungie 要求补偿其加班工资以及其他津贴，后来法院的审判结果是补偿其 9.5 万美元。

O'Donnell 于 2000 年加入 Bungie，虽然并不是最早的一批员工，但也被认为是其 7 位创始人之一（Bungie 最早的名字就是 Arete Seven LLC），一直担任音频总监。2007 年 10 月，Bungie 向 O'Donnell 授予了 127 万股 B 类股票。2010 年，这些股票转化为 336375 股的 Bungie B-1 类优先股。当时动视已经开始大肆炒作《宿命》。另外他还被授予了 4.8 万股 Bungie 普通股。2010 年 12 月，O'Donnell 签署了一份续约合同，将其聘任时间延长到 2020 年，也就是原定《宿命》最后一款游戏发售后。

前因后果

2010 年 4 月 16 日，Bungie 与动视签署了合作协议，将按 5 个部分推出史诗级科幻游戏《宿命》。最初其发售日定为 2013 年 9 月 24 日（后来延了一年）。Bungie 首席运营官 Pete Parsons 要求 O'Donnell 为该系列的每一款游戏谱曲，而且是创作游戏的所有音乐，而不只是主题曲。O'Donnell 与著名的前甲壳虫乐队成员 Paul McCartney 合作，创作了一套有 8 个乐章的交响乐组曲。O'Donnell 在 2013 年初录制了这些音乐，命名为"Music of Spheres"。该组曲将会被整个"《宿命》系列"所使用。O'Donnell 同时与音效组一起创作了音效，甚至一些过场动画。

法庭文件中指出，动视方面不想将"Music of Spheres"作为单独的作品发行，而 Bungie 方面也不愿意推动此事，这让 O'Donnell 非常沮丧。在 E3 2013 的发布会上，Bungie 首次进行了《宿命》的 DEMO 演示，动视原本要在这次 E3 展上播放预告片，其中包含了游戏音乐，但是在 E3 即将开始的时候，动视突然修改了预告片，替换成自己的音乐，而不是"Music of Spheres"中的片段。

O'Donnell 对此非常愤怒，他认为动视这是冒犯了他的权利，夺走了他对预告片音乐的艺术把控权。当时 Bungie 的 CEO Ryan 以及管理层也都站在 O'Donnell 那边，给动视发了封抗议邮件。在 E3 期间，O'Donnell 发表了推特，表示预告片的音乐并非 Bungie 创作而是来自动视。他还威胁 Bungie 的员工，希望阻止将预告片发到网上。O'Donnell 认为他要把控 Bungie 的创作流程、艺术完整性以及声誉，要保护 Bungie 的知识产权免遭动视的侵蚀。O'Donnell 认为，Bungie 原先的那种"兄弟连"般的创作氛围将会被动视破坏。

O'Donnell 在网上曝光此事的行为激怒了 Bungie 管理层，他们认为 O'Donnell 的行为"伤害了 Bungie 团队、伤害了游戏、导致了网上的负面讨论，同时也违反了 Ryan 的指示"。他们认为 O'Donnell 是将发行"Music of Spheres"唱片之事凌驾于公司利益之上。动视方面向 Bungie 提出，O'Donnell 的行为可能违反了双方的合同。

Ryan 建议炒掉 O'Donnell，但最后没炒掉，不过在其绩效评估中指出其行为是"不可接受"的。O'Donnell 拒绝此评估结果，因为 Bungie 不能给出他的行为造成破坏性影响的证据。

《宿命》的发售时间被推迟到 2014 年 3 月，而 O'Donnell 度假之后回到了岗位上，但音效组及其负责人认为他并没有专心工作。随后游戏发售时间又被推迟到 2014 年 9 月。Bungie 开始启动终止 O'Donnell 雇佣关系的流程。同时，O'Donnell 辩称并非自己消极怠工，而是在游戏未达到可玩状态之前音效工作无法完成。他认为自己受到了不公正待遇。而音效团队方面抱怨 O'Donnell 的存在简直是在妨碍音效工作的完成。Ryan 再次向董事会提出解雇 O'Donnell。

2014 年 9 月，Bungie 终于发布了《宿命》第一作。游戏的预售加上首日订单总共超过 5 亿美元。第三季度销量总计达 630 万套。



▲作曲家 Marty O'Donnell

套现离场

O'Donnell 的原股份所有权协议中指出，如果他自愿离职，就等于自动放弃了公司的股份。而在 2014 年 4 月 11 日，Bungie 没有给出理由就辞退了 O'Donnell，其未休的假期也没有得到折现补偿（这部分 O'Donnell 也单独起诉并最

终获得补偿）。

Bungie方面也采取了法律手段试图夺回O'Donnell的股份，这次举动即时剥夺了他作为创始人之一应有的股份。2013年底，Bungie开始寻找音乐发行公司发行“Music of Spheres”。有证据表明，在此过程中Bungie管理层认为中止发行该专辑就能牵制住O'Donnell，于是声称由于法院的仲裁而中止发行。与此同时Bungie却在各种场合下使用O'Donnell所创作的音乐，Bungie认为他们拥有这些音乐的使用权，而O'Donnell仅拥有这些音乐的CD版权。

2014年7月1日，Bungie股东们决定将他们的B1和B2轮优先股转换成普通股。法官裁定Bungie应恢复O'Donnell作为股东的权利。Bungie的律师反驳说如果恢复了O'Donnell的股份，“他就会在董事会和公司里造成麻烦”。法官将其驳回，要求恢复O'Donnell的权利。

在最后一次裁定中，法官认为O'Donnell有资格恢复其192187.5股的Bungie普通股。O'Donnell取回了自己应得的权益。这些股份的价值究竟是多少并不清楚，因为Bungie本身并非上市公司，不过其估值应该十分可观。

在拿回股份的同时，O'Donnell应当将作品知识产权返还给Bungie，他本人对此无异议。Bungie试图反驳此判决结果但遭到驳回。在此次官司之后，O'Donnell顺利套现离场，用得到的钱创立了自己的新游戏公司HighWire。《宿命》或将成为O'Donnell留给Bungie的绝响。



你不知道的秘密开发者们

玩家们耳熟能详的游戏大作背后，有一个挥洒热血却从未为人所知的开发群体

2015年7月，稻船敬二的Comcept公司在Kickstarter上开始众筹最新项目《Red Ash》，但该作并未获得之前《神威9号》的成功。虽然筹资了超过50万美元，但它终究没有达到所设定的目标，而媒体的评价也很糟糕——舆论普遍认为，Comcept的上一个项目还没搞出成品，新项目就急着发起众筹，难免会令人觉得是在圈钱。

这件事还牵连了该作的合作开发商Hyde，这次众筹给他们造成了新的问题。

Hyde早在2002年就已出现，已经参与开发了超过200款游戏，日本的大批一线大作都有他们的身影，包括《最终幻想》《女神异闻录》、《如龙》等。但这个团队一直是秘密参与各种游戏项目，他们的名字不会出现在游戏的开发人员名单中，更不会被公开提及。Hyde社长柳原健一估计，他们所开发的70%以上的游戏都是永远不能对外提及的。原本Hyde对这一切并不在意，直到他们开始发起众筹。



Comcept助理制作人Josh Weatherford表示，宣布与Hyde合作，对于这次众筹项目存在一定程度的反作用，他援引了社交网站Tumblr上的一篇帖子，其中警告粉丝说，Hyde并没有动作游戏的开发经验。Weatherford称，因为Hyde必须保持隐秘身分，因此在面临玩家质疑的时候，也不能出面回应。

“我想主要还是因为信息不足，”Weatherford说，“他们不能透露相关信息，所以人们就会往最坏处去想。”

很多工作室都是在暗影中行事，Hyde就是其中之一。有人称这种开发方式为“白标开发”、“幽灵开发”或者“秘密团队”，这种团队一直都存在，他们的历史与游戏产业一样悠久。

而随着Kickstarter等众筹平台以及社交媒体的崛起，游戏开发者的项目履历变得日益重要，那些秘密团队们也面临着转型之痛。柳原健一说，他很享受秘密开发的乐趣，并且相信会有改变之策。而其他大部分秘密开发者都对他们的处境感到沮丧，并表示那是他们惟一的选择。

白标交易

一款游戏最后的开发人员名单多到令人眼花缭乱，但并不是所有参与开发的人员都被囊括在内，这成为业内一个相当敏感的问题。在2015年，大预算的游戏需要数百名开发人员以及多个外部工作室参与开发。但很多开发商乃至发行商都不想让公众知道他们用了外部工作室参与游戏开发。

外包开发商Streamline工作室CEO Alexander Fernandez说：“他们想要保持开发工作的神秘感，所以他们的有效目标就是试图让人们以为所有开发工作都是在同一个地方完成的。”

Fernandez表示，近年来他没有签任何所谓的“白标交易”，而在10年前这种合作非常普遍，他认为，限制开发者们透露自己的项目履历是非常有害的，毕竟普通员工们未来找工作还是要靠自己的职业经历。

“这个行业典型的思维是‘你的

能力最高也不会超过你的上一个项目'，所以如果你无法说出自己最近的项目，就很难找到自己期待的工作。”Fernandez 说。

关于开发者的保密范畴一直是一个很模糊的界限。某外包开发商的代表透露，在合同里通常就有一些条款对开发者进行严格的保密限定，这些限制通常是游戏发售后就自动解禁。但是客户通常有权延长限制期。

Streamline 是《Kinect 星球大战》的多个外包工作室之一，虽然他们的名字出现在了职员名单中，Fernandez 表示他们要在游戏发售 8 个月之后才能对外提及参与了该作的开发。

Snowed In 工作室是一个独立团队，参与了《杀出重围 人类革命》导演剪辑版的开发，该公司总裁 Jean-Sylvain Sormany 表示他最初以为这是一次白标项目，直到有一天他听说发行商 Square Enix 计划将团队的名字放进职员名单中，那时他才意识到可以对外提及他们参与的工作。

对于“能够对外提及”的含义，各方也有不同的理解——其范围是可以对家人与朋友说，可以在商务会议上说，在 LinkedIn 上记录，在个人网站上放出游戏截图和 LOGO。有时候这些细节也会写到合同里，有时候就靠双方的理解。

根据国际游戏开发者协会的职员指引，只要参与一款游戏项目 5% 的开发工作或者参与该项目工时达 30 天以上，就要将其列入职员列表中，并可在游戏发售后自由提及参与该项目。但这仅仅只是建议，并不具备强制效力。IGDA 并没有权力强制要求任何事宜。

禁言的代价

开发者们之所以被禁言，一个最常见的情况是他们合作的一些公司并非游戏公司，他们对于职员有自己的规定。

位于渥太华的 Fuel Industries 公司在 2011 年开发了平台动作游戏《Sideway: New York》，这家公司还获得了将《E.T.》游戏卡带从新墨西哥州沙漠垃圾场中挖出来的权利。该公司产品总监 Nick Tremmaglia 将自己描述为一个“具有真实感的创意总监”，这家公司 80% 以上的游戏都是白标项目。而这些项目一般都是来自游戏业以外的主流品牌，他们做游戏主要是为了推广自己的产品，他们要把焦点放在自己的产品。

“通常他们只想把东西简化。”Nick 说。“比如，我们目前正在合作的棋牌游戏公司，他们有稳定的开发商为他们开发五六款产品。他们要的是尽量简单，让消费者看到游戏里的品牌就好。”

Nick 说，如果有可能的话他还是更希望 Fuel 的名字出现在自己的游戏里，因为这有利于将来谈到更多新项目，不过让 Fuel 的名字不出现也有一些好处。简单地说，就是产品失败的时候，也不会因此得到连带的负面曝光。“与所有其他工作室一样，我们也有一些游戏推出后发现没有达到预期的标准，那么在这些游戏里找不到‘Fuel’的名字也是件好事。”

Fuel 做的是介于游戏与营销工具之间的产品，同时他们也为传统游戏公司如 EA、手游公司如 Zynga 等做白标工作。一些非常著名的游戏工作室偶尔也会参加白标工作，他们会尽可能不让外界知道自己参与了这些工作，毕竟这被认为是有些掉价的。在很多时候，他们不仅要瞒着玩家，更要瞒着投资者。很多游戏开发合同中明确指出不能在未征得投资人同意的情况下将工作转包给其他团队，有些团队会无视这些规定。

位于俄勒冈市的 SuperGenius 是一家“美术工作室及支持团队”，说白了就是一家外包公司，他们参与开发的游戏包括《行尸走肉》、《Broken Age》和《Skylanders》系列。该公司主管 Paul Culp 说，他们每年都会接一两个白标项目，他称之为“秘密团队工作”。这些项目其实并没有想象的那么多，传统家用机游戏很少，更多的是手游。客户大多是初次开发游戏，或者是更偏向于科技型的公司。这些公司一般都有外部投资人，他们不想让这些投资人知道他们需要帮助，为的是取悦投资人，但他们需要做出来的东西比完全自己做的更好。Culp 说：“我想部分原因是投资人，还有部分原因是自负。他们会觉得找专业团队帮助他们做游戏的话，会显得自己不够专业。”而在这种情况下，白标项目所收取的费用比其正常项目更多，Culp 表示他们的秘密团队项目会额外收取 25% 的费用。

“像我们这种工作室，是需要依靠项目经历来获取更多生意的，”Culp 说，“如果不能让我们的履历更丰富，那是需要代价的。在这种情况下，他们不让我们说，我们就签附加协议，并为此而征收额外的费用。”

京都秘密军团

西方的大部分开发商都不愿意做白标项目，偶尔做这种项目，要么是因为钱比较多，要么是为了与某重要客户建立合作关系。而像 Hyde 的柳原健一这种因为兴趣而做的很少。他认为这种扮演支援角色的工作方式能够更加静下心来做事。

Hyde 公司位于东京，有 50 名员工，一年参与开发的游戏有 8 到 10 款，几乎是什么都做，从编程到美术再到游戏策划。他们的客户包括 Konami、Bandai Namco、Square Enix 等等。与其他西方工作室不同，Hyde 通常不会与客户签合同限制其信息披露范围，他们只与客户保持口头协定。

据柳原健一透露，如今日本的大型游戏发行商都不再扩张，而是开始收缩，不断缩编内部人力资源，所以有时候需要 Hyde 这样的开发商来填补必要的空缺。特别是那些在日本已经广为人知、有一定历史的游戏系列，发行商们会尽量不让玩家知道具体是谁在开发。

西方的开发商与发行商经常都是分离的，玩家们会因为开发商而去购买一款游戏。玩家不会因为动视而去购买《COD》新作，他们想知道的是最新作是 Infinity Ward 开发还是 Treyarch 开发。而在日本，开发商与发行商大多数时候是一体的，玩家是根据自己喜欢的发行商购买游戏。在大多数玩家的感觉中，Square Enix 的游戏就完全是 Square Enix 制作的，SEGA 的游戏也都是 SEGA 的开发人员制作。而实际上也都有类似于 Hyde 这种公司在参与。

对于 Hyde 来说，由于保密性的存在，白标项目的一个好处是可以同时参与开发互相竞争的产品。比如几年前 Hyde 参与开发了世嘉的足球游戏《创造职业球会》，同时也在为另外一款足球游戏工作。柳原健一说：“这是一种营销策略，我们不想所有人觉得‘这些足球游戏





■ Hyde 的标语，“因为游戏，因为 Hyde 而实现的事情。”

都是那些人做的，那还有什么区别呢？'”

保持隐秘还使得 Hyde 能够参与一些大牌游戏系列，比如最近的《最终幻想》某正统续作也是 Hyde 参与开发的，具体参与的是哪一款的哪些部分不便透露，以免造成不必要的误会。

柳原健一说，未来 Hyde 将会继续做白标项目，因为只有这样才能继续参与大作的开发。但他同时也希望做一些能够公开身份的工作，为的是让年轻的开发人员有露脸的机会。最近 Hyde 正在与 Atlus 合作开发一款未公布的原创 RPG，还有就是 Comcept 的《Red Ash》。

日本代工之王

在日本，类似于 Hyde 的公司还有不少。很多一线大作的背后都有这么一群不为人知的无名英雄。

Matt Smith 是一名西方的程序员，目前在东京的 Friend&Foe 工作室就职。在此之前，他就职于手游公司 PopCap 的日本分公司，与当地工作室一起将 PopCap 的一些知名游戏移植到 NDS 上。他说 NDS 版《植物大战僵尸》的开发商自己都不愿意将名字印在包装盒上。

Smith 说：“我们还以为他们想要把名字标上去，当我们问‘你们想把名字标在哪里’的时候，他们说‘不，你们不能把我们的名字标上去’。原来这些公司基本上都不大想让外界知道。因为他们有任天堂、Capcom 那样的大客户，这些大客户使用那些公司开发游戏的时候，需要他们就像是本公司一样。”

位于京都的游戏开发商东星（TOSE）可能是世界最大的白标游戏开发商，各种规模的游戏他们都做。东星在日本有 600 多名员工，在中国和菲律宾还有 400 多名。每年东星参与开发的游戏有 30 到 50 款。此外他们还参与了一些奇特的产品，比如可以连接互联网的冰箱。东星从来不要求署上自己的名字，除非海外的客户要求他们署名（比如《我的模拟人生》、《飞机总动员 3DS》以及“《WWE》系列”等。东星的官方网站这样形容自己：“一个位居幕后的秘密部队。”

东星虽然在外包圈子里已经有很大的名气，但是在游戏行业内，仍然有很多人不知道这个名字。而想要获得更多的国际客户，如何让大家知道东星，以及其过去的项目履历，是一个很大的挑战。东星的商务人员只能邀请客户到访其日本总部，在那里有一个游戏展示厅，里面陈列了东星多年来参与开发的各种游戏。

由于参与的游戏项目众多，东星对于游戏产业的发展趋势有更深入的了解，这对于内部的游戏策划与商业计划都有帮助。在京都其实还有不少类似于东星那样的公司，这就是京都的一个文化特点，不只是游戏公司，在京都各行各业的很多公司都是扮演着支援型的角色。

中间人

也有一些情况下，开发者们做白标工作的惟一原因是——这是他们能找到的惟一出路。这种开发商广泛存在于非发达国家。

一家不愿意透露名字的伊朗开发商表示，他们除了做白标项目外没有其他选择。伊朗市场小，他们又没有实力能够全球发行游戏，所以开发原创游戏的风险很大。通过白标项目可以马上拿到钱，他们可以用其中的一部分用来开发自己的原创项目。通常他们还要通过中间人才能拿到项目，这种中间人以开发商的身份从客户那里拿下项目，然后再转包给他们，而客户并不知道这些游戏是外部开发的。



“我们对于这种做法没有什么同不同意的，都是为了赚钱。我当然是不乐意的，因为这是我的产品，它在颁奖礼上拿了大奖，我们的工作室也不会被提及。我们的努力惟一得到的就是金钱的回报。”这家公司的负责人说，他们三分之二的游戏都是白标项目，这些项目给他们带来的好处就是报酬还不错以及风险也相对较低。

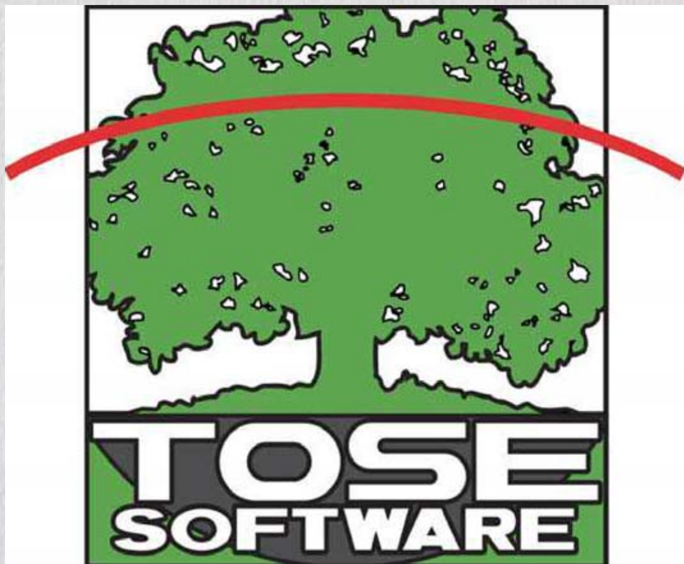
在布宜诺斯艾利斯，有一家叫 ZenStation 的工作室自身就扮演了中间人的角色，为南美洲的开发商与发达国家的客户牵线搭桥。该公司联合创始人兼商务总监 Mauricio Morea 曾经营着阿根廷最大的游戏开发商 Games & Web，由于员工数量多经营成本高，盈利十分艰难。将该公司卖掉后，他就成立了 ZenStation，与美国一位认识众多娱乐业经纪人的伙伴一起合作。他们签的外包合同大多是页游和手游，然后以白标项目的方式外包给南美洲的其他工作室。在这种情况下，ZenStation 自然不会让客户知道外包工作室的身分，以免自己这个中间环节被直接砍掉，客户直接找外包者们联系。不过相比起直接在发展中国家找代工，ZenStation 这种中介也有其服务优势，比如与客户同时区的工作时间，以英语为母语的联络人，同种货币结算，标准化的合同，当地的律师服务等。这些都让客户更加放心。

荣誉认定计划

如今游戏工作室的名声可能决定他们的生死。很多团队专门雇人维护他们的形象，而很多商业合作都是以开发商的声誉为主要决策因素。无论是众筹还是传统 AAA 大作，开发者的声誉都被当成最重要的营销工具。

但这一切仅限于已经声名在外的开发商，在这个行业里，更多的是籍籍无名的开发者们。那些白标项目开发者们，就处于这个金字塔的最底层。由于其项目经历不被承认，导致未来也很难找到新项目。对于玩家来说，开发商的声望是他们判断一款游戏品质的简便方法，这种观念很难改变。

国际游戏开发者协会有一个专门的荣誉推进小组，他们推出了荣誉认定计划，致力于让那些秘密开发者们得到应有的认可，让秘密开发商们能在自己的网站招聘广告中写出自己的项目经历，让开发者们在求职时能罗列曾参与的项目。这并不是一个过分的要求，但要真正做到也不是那么容易。无论如何，对于那些在别人的项目身后投入无数心血的秘密开发者们，他们至少应该有权利让自己的努力得到承认。



传世之书

1666之谜
《刺客信条》之父与育碧恩怨揭秘

文 藤曦
编 三日月
美编 NINA

失火



▲Panache Digital蒙特利尔新办公室的窗外景观。

2013年5月7日的早上，佩崔斯·德斯利（Patrice Desilets）感觉到气氛有些不对。与往常的星期二一样，这位创造了《刺客信条》的顶尖制作人陪着女儿爱丽丝一起走到学校，然后再赶到自己的办公室开发最新动作冒险游戏《1666 阿姆斯特丹》。连日来反季节的干燥气候使得整个蒙特利尔处于严峻的火警威胁之下，整个片区时常发生草丛着火事件。

德斯利的职业生涯同样是危机四伏。在此之前的一月份，THQ遭遇破产危机，育碧紧急救场，收购了德斯利开发的项目，同时买下了他所带领的工作室，作价250万美元。当时就有很多人怀疑这段新的合作关系能否持续下去。在此三年前，THQ高价从育碧挖走了德斯利，希望打造一个与《刺客信条》抗衡的原创游戏系列。虽然玩家们总是将《刺客信条》与美女制作人婕德·雷蒙德联系起来，但是德斯利被认为是真正的幕后功臣，他一手打造的《刺客信条》早已成为育碧最主要的收入来源，在此之前，《波斯王子 时之沙》系列也是由他担任制作人。《1666》项目被育碧接盘后，德斯利继续埋头做这个野心巨大的项目，他的目标是通过本作实现动作冒险游戏的再次进化。

这一天，德斯利走进办公室后，就被叫到了7楼。这是公司高层们办公的楼层，主要负责商业运营层面。德斯利把包扔在桌上，只身登上了往7楼的电梯。门打开后，和他打招呼的是育碧蒙特利尔的CEO亚尼斯·马拉特（Yannis Mallat）和最近刚刚胜任为公司公关及人力资源副总裁的塞德里克·欧维尼（Cedric



▲亚尼斯·马拉特。



▲佩崔斯·德斯利。

Orvoine）。看到这两人在一起，德斯利就知道情况不大妙——他们一般几个星期才来工作室一次，主要是来监督管理层的交接过渡。

这次会议的时间很短，欧维尼递给德斯利一张纸，上面的一条主要条款写着即刻与之解除聘用合同，理由是他未能按照约定时间做出《1666》可令人接受的版本，该事实已违反了之前的合同。德斯利问，他能否和自己的团队再说几句话并收拾自己的东西，而这个简单的要求也被拒绝了。随后他被“两名凶神恶煞的育碧员工”陪同送出了办公楼，德斯利说：“我被当成贼一样押送出写字楼，但我不是那里的贼，有人在‘偷窃’，但那人不是我。”

德斯利孤身一人、两手空空地站在路边人行道上——他的项目就像全城四处燃烧的草丛一样冒起浓烟。他的工作室、钱包还有自己家的钥匙，都被锁在办公室里。几个同事惊诧地下楼来了解了情况，和他互相告别。然后他联络了自己的律师，准备为自己的权益抗争到底。

回归

那是2015年3月白雪皑皑的一天，距离德斯利被从育碧强行卸任已经过去了两年。这是一个阴冷的冬天，但空气中充满着兴奋的气息。蒙特利尔当地的加拿大人冰球队在季后赛中表现勇猛，已成为联赛中排名前列的球队，到处都是球迷在庆祝。在一家体育酒吧里，德斯利与多年老友尚·弗朗西斯·博文（Jean-Francois Boivin）坐在一起，他也是在那宿命的一天被育碧解聘。他们与大多数蒙特利尔市民一样是铁杆的冰球球迷，他们在一起的时候总是在探讨各球队的优劣势。

关于神秘的《1666》，德斯利始终不愿透露太多，其中应该还有保密协议的效力存在。恰如正在准备第二个赛季的加拿大人队一样，德斯利也在尝试离开育碧后的第二次跳跃。虽然他与育碧之间的冲突远未结束，最近他还在起诉育碧索赔30万美元，以及其未完成作品的版权，这场官司可能还要拖几年。不过他不会等待法院的裁决再决定自己的未来。

如今很多AAA大作项目都要2到5年的时间才能做完，开发者们还是有足够的时间准备自己的下一步动作。小说家和音乐家们可以在自己的艺术高产期里稳定推出众多作品，甲壳虫乐队在7年里推出了12张专辑，可谓个个经典。但游戏开发并不是几个人的工作，需要涉及大量技术人员、美术人员，创作者们没有多么多机会实现自己的构想。德斯利的上一款大热卖的游戏是《刺客信条2》，现在已经过去了六年多，在自己的创作巅峰期里，他已经错过了再造一两个重大项目的良机。





▲德斯利与多年好友博文。

如今又一次重头来过，德斯利知道下一步对自己有多重要。所以这次他没有和其他发行商签约，而是选择开办一家独立工作室自己做。他创立了Panache Digital Games，博文就是他的合伙人，这次他们的命运掌握在自己手中。

他们的新项目目标对于很多《刺客信条》和《波斯王子》的粉丝来说应该听着耳熟：“2004年，育碧给我定下了军令状：为次世代主机重新定义动作冒险游戏。现在这也是我想做的惟一的事。”

Panache的第一个项目叫做《先祖 人类的远征（Ancestors The Humankind Odyssey）》，这并不是一款类似于《刺客信条》的游戏。育碧打造每一款《刺客信条》投入的人力动辄上千人，Panache这种规模的小工作室不可能做出同类游戏，所以他们彻底改变了方向。德斯利要保持Panache（法文，意为羽毛）般敏捷的应变能力，需要根据玩家的反响与市场反馈随时调整游戏方向，而不是埋头三四年做出一个30多小时的大作出来。所以他们决定采取章节式的游戏构造，每一章都短小精干，单独来看可媲美AAA大作，而不是像一般独立游戏一样画面简陋。

为此，开发团队要充分发挥自己的大作开发经验，同时学会避开单干的风险。

巅峰

毫无疑问，德斯利是育碧培养出来的制作人。1997年育碧在蒙特利尔开办了工作室，当时第一批大规模招聘的开发者中就有德斯利。在这家工作室从无名小卒成长为业界中坚力量的过程中，德斯利本人也飞速地扶摇直上。他在蒙特利尔工作室初期小品之作《Hype（时空大冒险）》和《唐老鸭（Goin' Quackers）》开发过程中担任了主策划，之后迎来了职业生涯的重大转折——成为《波斯王子 时之沙》的创意总监。

德斯利与《波斯王子》系列创造者乔丹·麦克纳（Jordan Mechner）以及一大批优秀的开发者（其中包括现任育碧蒙特利尔CEO亚尼斯·马拉特）一起，将这款经典2D横版平台动作游戏改造成了3D动作冒险游戏。这成为业界最成功的经典再造项目之一，为动作冒险游戏树立了新的标准。同类游戏中拔尖的战斗系统，将时空反转巧妙应用于实际操作，以及行云流水的动作……《波斯王子 时之沙》可以说建立了一个新的流派，据Metacritic统计其媒体平均分高达92分。它的成就超过了原作，并且衍生出一部投资规模不小的电影版。

在《波斯王子 时之沙》之后，德斯利成为育碧的风云人物。育碧高层决定成立一个全明星的开发队伍，由德斯利率领，为次世代主机开发一款《波斯王子》的再次转型之作。在概念锤炼阶段，该项目逐渐偏离了波斯王子的方向。新作基调变成高速跑酷加刺客主题，他们为此套上了游戏业界少见的历史背景，为了让剧情更具戏剧性，还在其中加入了科幻的隐藏线索。

《刺客信条》从公布之日起就是业界的焦点大作，发售后果然不负众望，销量屡创新高。育碧马上批准了续作项目。这次德斯利的团队创造了又一个奇迹，《刺客信条2》的媒体综合评分超过90分，对育碧来说最重要的是销量节节攀升，直逼千万级，成为育碧有史以来最畅销的游戏。被玩家戏称为“年货信条”的重量级游戏系列就此确立了自己的地位，每年为育碧稳定地创造5亿美元以上的销售额。迄今该系列累计销量已超过9300万套，今年底将正式进入亿级俱乐部。

在德斯利开始做下一款游戏《刺客信条 兄弟会》的概念创作时，育碧内部讨论给他一个更高的职位——掌管整个《刺客信条》品牌的创意总监。德斯利要求育碧给予更高的创作自主权限，以及更高的经济奖励，然而遭到育碧拒绝。2010年5月，德斯利递交了辞呈。

“我在那里工作了13年，”德斯利说，“每一个早晨和黑夜，我从育碧蒙特利尔成立的第一天开始就在那里了。刚进去的时候我23岁，36岁的时候我一觉醒来，突然感到对现状不满。”

当他的第二个女儿降生的时候，德斯利意识到自己必须做出一些转变。“裴妮罗出生三天后，我还在昏天黑地地做《兄弟会》的蓝图规划，”德斯利说。“在那四个月后，我才意识到自己有了第二个女儿却对她一无所知。”

离职后的一年时间里，德斯利把时间都还给了家人，他们到全球各地旅游，与此同时他也在考虑自己的下一步。在出发度假之前，他和美国最出名的经纪公司“创意艺术家经纪公司”的欧福·露普（Ophir Lupu）签了约。露普已经在游戏业界帮许多著名制作人与投资人和发行商签约，其客户包括《生化奇兵》制作人肯·列文（Ken Levine）和Respawn Entertainment创始人文森特·赞培拉（Vince Zampella）。

德斯利让露普帮他先试试水，看他度假归来后能有哪些机会。他自己要几点要求，首先就是对下一个项目要有充分的创作自主权，同时又不愿意按照传统的方式作为公司正式雇员。露普给他介绍了一个愿意满足其所有条件的公司，光明的未来似乎即将到来。

1666

2011年德斯利与THQ签约时，时任THQ副总裁的丹尼·比尔森（Danny Bilson）正在进行公司的全面改革，先后签约并开发了多款重量级大作，试图改变THQ过于依赖儿童动画授权游戏的现状，打造一系列具有自主知识产权的大作。当时正在开发的游戏包括Turtle Rock的非对称式多人游戏《进化》，由Volition与电影导演德尔·托罗（Guillermo Del Toro）合作开发的恐怖游戏《Insane》，以及《忍者龙剑传》制作人板垣伴信开发的《恶魔三全音》，还有黑曜石工作室与原动画系列创作者特瑞·帕克（Trey Parker）、马特·斯通（Matt Stone）开发的某款美式角色扮演游戏。



▲《1666》画面风格参考了这幅名画“View of the Delft”，表现17世纪的荷兰面貌。

比尔森给德斯利开出的条件非常厚道：一次性签约三款游戏，只要其中任意一款达到销量目标，德斯利就有机会获得其工作室的完全控制权，并脱离THQ成为独立开发商。但是，德斯利还没来得及大展拳脚，THQ就陷入了困境。

德斯利离开育碧后，《刺客信条》美术总监亚历克斯·德鲁因（Alex Drouin）、开发经理马克贝斯那（Mark Besner）以及联合制作人尚·弗朗西斯·博文都相继离职，他们的理由各不相同，以“多花时间陪家人”为主。育碧对此十分震怒，因为这三人都与德斯利关系密切，育碧认为是德斯利在恶意挖角。

2011年7月，法院通过了育碧申请的针对THQ的禁制令，要求THQ遵守竞业禁止相关规定，这就阻止了THQ从《刺客信条》核心团队挖人。不过就在这一年底，魁北克省法院推翻了之前的判决结果，认为THQ并不受不竞争限制约束。

扫清了法律上的障碍之后，THQ蒙特利尔开始实施德斯利的新项目——这是他在度假时想到的创意。当他在阿姆斯特丹度假时，女友艾米丽说，这座城市多么适合当做游戏舞台啊，有运河，又有各种小路，还有令人惊叹的建筑。当时他们经过了一座建筑，上面刻着“1666”。

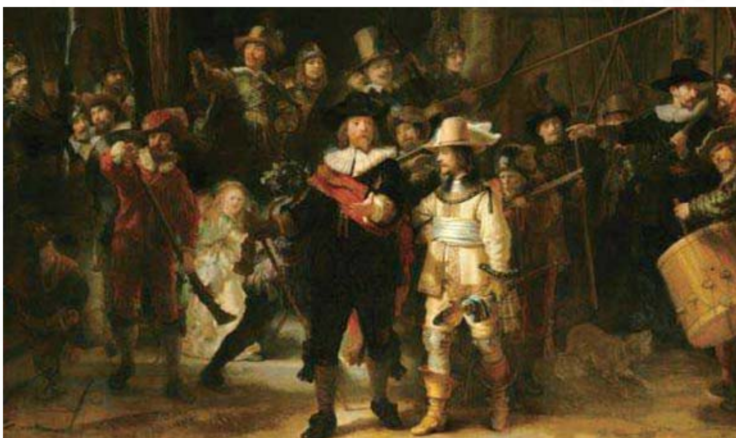
德斯利被启迪了灵感，他决定下一款开放世界的第三人称视点动作冒险游戏就以阿姆斯特丹为背景。多年来，这类游戏一直被战斗元素所主导，德斯利希望《1666》打破这一局面，更多地探索人类社会中的“恶”。开发团队开始设计不过多依赖战斗也能让人充分投入的有趣系统。

坠落

THQ的处境开始急转直下，并对其各个内部开发项目进行了全面整改，蒙特利尔团队被转去做仍处在概念阶段的《1666》。突然之间，一个原本要做FPS的40人团队变成一个开放世界大型动作冒险游戏的主力团队。

“做概念就像对着一团还没成型的泥巴，有些人对此不大习惯，”德斯利说，“他们更适应的是泥巴捏好之后，给他们乐高积木让他们去搭起来。我有很多人都是那样，所以他们不明白。如果你对游戏业的人说，我们要做个不杀人的游戏，他们会说‘那要做啥？’”

德斯利需要一些更适合做动作冒险游戏的高端人才，但此时THQ的财务状况已无力支持，公司的收入主力已摇摇欲坠。投入巨资的uDraw绘板控制器项目惨败，《赤色派系 末日战场》也令人失望。而比



▲在策划《1666》时，德斯利参考了很多世界名画为灵感，比如这幅Night Watch。

尔森所规划的几个肩负振兴 THQ 使命的大作仍然遥遥无期，整个公司的资金链即将断裂。这种状况给员工们也造成了巨大的压力，德斯利回忆说："我记得有一天早上一个同事对我说，'我现在每天晚上都睡不着，因为担心失业，所以我决定走了'。"

事实证明这位同事的担忧是不无道理的：2012 年 12 月 THQ 提交了破产申请，当时的打算是将其全部资产卖给 Clearlake 资本集团，然后将 THQ 变成私营公司。公司董事局决定将比尔森撤职，聘请了顽皮狗创始人杰森·鲁宾(Jason Rubin) 来救场。

整个公司士气低迷，但 THQ 蒙特利尔仍在继续做《1666》。德斯利知道这游戏还要做很久，他打算先做个 DEMO 在 E3 2012 展出，看看业界的反应。这个 DEMO 叫做"Brel"，名字来自比利时著名歌手 Jacques Brel。简短的先导预告片展示了宏大的开放世界，背景音乐是 Brel 创作于 1964 年的"阿姆斯特丹"。德斯利认为这段预告片将起到重要的人气引爆作用，其画面足够华丽，而又并非 CG，全部是由实际游戏引擎渲染的画面。

但鲁宾却要求德斯利不要展出此 DEMO。"他之所以不想我展出这游戏，是因为担心分散大家的注意力，导致人们对《1666》更兴奋而不是那些能在年内发售的 THQ 游戏。"德斯利说。结果是《1666》DEMO 没有展出，而 THQ 的重点展出游戏也没有受到关注。

THQ 的处境不断恶化，债主们都追上门来，他们对于私有化的方案强烈反对，而这也等于敲响了 THQ 的死亡之钟。2013 年初，法官命令 THQ 变卖其所有资产。

"我个人认为 THQ 的倒闭是因为他没有给人盼头，"德斯利说，"人们对 THQ 没有梦想。我曾是此梦想的一部分，但是没有机会向人们展示我们要做的东西。"换句话说，如果当时《1666》以高姿态展出并获得强烈关注，也许债主们不会这么着急地逼死 THQ，而是会更加耐心地等待这款梦幻之作的诞生。

内幕

THQ 只能将全部资产变卖抵债。拍卖开始后，竞争对手们纷纷到场，抢夺 THQ 的值钱资产。在此过程中，潜在买家们被邀请参观《1666》的当前开发状态。EA、华纳兄弟、Clearlake 资本以及育碧都预约品鉴。在与前雇主的会议上，坐在德斯利对面的都是他熟悉的面孔，包括育碧蒙特利尔 CEO 亚尼斯·马拉特以及首席创意执行官塞吉·哈斯考伊 (Serge Hascoet)。

德斯利与育碧开了两个小时的会，他讲解了整个游戏设计，所用的技术，并展示了原定 E3 展出的 DEMO。德斯利问前老板们是否感兴趣——他得到了肯定的答复。德斯利在临走前对他们说："下面就看你们的了。"他们回道："别担心，我们做过功课了。"

2013 年 1 月 23 日，育碧以 250 万美元收购了 THQ 蒙特利尔的股份。通过这笔交易，他们获得了整个工作室、员工以及《1666 阿姆斯特丹》。媒体们纷纷猜测德斯利是否会留任，而育碧也不置可否。当时育碧发言人的回应是："现在还不好说，可以肯定的是我们很高兴 THQ 蒙特利尔成为育碧的一部分。未来几周我们会考虑如何进行重组，让创作团队继续运作。"

THQ 蒙特利尔被收购后，育碧方面第一个联系德斯利的是哈斯考伊，他说马拉特想和他吃个饭。德斯利记得这顿晚餐吃的很开心，但双方都不知道未来该如何共事。育碧接手了与德斯利的合同，比起育碧的其他创意总监乃至整个业界，德斯利相当于享受了非凡的优待。马拉特说合同可能需要重新商议，而德斯利表示一切都交给他的经纪人。

德斯利说："我经常对亚尼斯说，我们把这个项目做完后，将会有四五年，甚至十几二十年的生意可以做，现在先让我们成熟一点，一起做个牛逼的游戏出来。"

谈判一直持续到 5 月 7 日，仍然没有得出什么实质性的成果。育碧在 3 月份的谈判中又挑起了事端，其律师指出，育碧随时可以终止与德斯利合作，因为其与 THQ 的原合同中要求他在 2012 年 7 月 30 日之前提交一个《1666》的"令人接受的样品"。德斯利认为



这种威胁非常无理取闹，因为育碧收购该工作室时，条款中的截止日已经过了半年。

德斯利认为他已经按照要求提交了样本，就是原定在 E3 展上公布的 Brel DEMO，他说："《刺客信条》在概念阶段结束时只做出一个视频，而《1666》概念阶段结束后做了个由实际引擎运行的可操作片段。就我所知在游戏业里这绝对称得上是可以接受的样品。THQ 也从未说过它不算。而育碧等了一年后告诉我那是不可接受的。既然如此当初为何要买？"

育碧看起来是铁了心不想把项目继续下去，德斯利只好与律师一起研究对策。打官司是长久的拉锯战，不仅花费大，整个过程中的心理压力更大。律师让德斯利再考虑考虑是否确定要起诉。德斯利想了一个晚上，和他的女友商量了很久，他说："如果就此忍让，我的生活还怎么继续过下去？先不说职业方面，我是那种容易屈服的人吗？我不会任由他们欺凌，我要抗争。"

在谈判期间，游戏开发工作仍在继续。按理到了这个阶段需要和育碧方面开个正式启动会议，给他们看《1666》当前的开发状态。这种会通常是在巴黎召开。育碧的新项目流程是要由项目负责人向所谓的"编辑部门"汇报整个游戏的概念，这个过程通常要一天时间。然而《1666》由始至终都没进入到这个流程。博文说他曾多次邀请育碧方面来实地考察《1666》，但从未收到回应。德斯利曾亲自问亚尼斯"是否应该开启动会议？"亚尼斯回答说："好啊，老板 (育碧 CEO 尤维斯·古力莫特) 要来了。"

当时古力莫特的时间表排得很满，当晚就要赶飞机，《1666》团队只有 2 个小时的时间。他们做了简要的概括，包括剧情、玩法、美术等。讲解过程中使用了 Brel E3 DEMO，还有几个概念视频，最后是当前可操作的版本，马拉特试玩了几分钟。

DEMO 讲解后，德斯利与古力莫特进行了简短的一对一沟通。古力莫特的意思是确实想做这游戏，只是感觉成本会太高，而且认为德斯利会成为一个不可控的因素。德斯利说："尤维斯，我们有合同呢，没那么难吧。有事你就找我，我们一起探讨。"而就在这一个月后，他被育碧炒了鱿鱼。

之后的情况变得混乱。育碧发布了公开声明，宣称德斯利已经离开了工作室，而德斯利反击说他是被育碧毫无补偿地终止了合同，他要为自己的团队和游戏反击。之后的财报会上，古力莫特宣布《1666》项目已暂停开发，他在之后接受 GameTrailers 网站采访时表明了育碧的立场："当你投入 1 亿美元在一款游戏身上，你要确保最终成品在各个方面都符合质量标准。我知道我们可以说服佩崔斯修改合同，让我们能够更密切地合作，但我们不能这么做。要知道他做这游戏已经违背了承诺，没能如约交出版本……"

《1666》的部分团队成员被育碧蒙特利尔的各种项目接收，剩下的人被辞退。德斯利说："博文被辞退基本上是因为他是我的好朋友。他们说没有制作人的职位提供给他，而在育碧官网上还发布了招聘制作人的公告。"随后德斯利提交了诉状，要求赔偿 30 万美元以及索取《1666 阿姆斯特丹》的版权。

育碧的回应



为了更全面的了解这场官司的内情，媒体联系了育碧方面，育碧发表了一份官方声明，其中赞扬德斯利是一位“充满艺术才华的人”，但是与一般只会打官腔的官方声明不同，这份声明中对德斯利进行了直接反击：

“很遗憾两年前佩崔斯和我们没有达成一致意见，令人失望的是他选择了毫无根据地起诉，而不是和我们开诚布公地讨论如何将《1666》的概念最好地开发成一款可靠的游戏。”

同时育碧的法务部提供了更多的内情，表明其终止与德斯利的合同为何是合情合理的。

当时育碧在考虑要不要参与 THQ 蒙特利尔的拍卖时，其代表人与 THQ 高层进行了多次详谈。在沟通中，他们得知《1666》已经被多次延期。根据呈堂证供，当时该项目已经耗掉了 1000 万美元，其总预算为 3500 万美元。育碧称：“即便是已经花了那么多的钱，游戏的开发进度还是非常慢，他还是不能提供《1666：阿姆斯特丹》的样品。”对此德斯利方面坚决否认，他表示自己最多只花了 700 万美元。

育碧表示，之所以仍然决定收购，是因为对该工作室 170 多名经验丰富的游戏开发者感兴趣，认为他们能够强化育碧的开发力量，并且对于“能够与原告再次合作感到很兴奋”，毕竟他们曾经取得了辉煌的成功。

为了解释其终止合同的正当性，育碧描述了业界广泛采用的所谓“里程碑式开发流程”。他们表示之前 THQ 做游戏项目需要经过“三道门”才能被认为是一个可接受的样品，而《1666》开发了两年多都从未通过第二道门。

之所以明知道这一切还要选择合作，是因为育碧对此项目还抱有希望，认为可以和德斯利重新磋商，对项目进行一定程度的整改。但是在几个月的磋商无效之后，育碧只能放弃，于是决定根据合同中“未能提交可接受样本”这个条款将德斯利辞退。

McGill 大学教授理查德·高德（Richard Gold）专门研究这种知识产权纠纷，他分析说：“看起来这就是一方试图重新磋商争取更好的交易条件。育碧进来了，发现 THQ 谈的条件不行，于是兵行险着，直接来硬的。”

高德教授认为，育碧与德斯利都存在很大的不确定性，可以肯定的是无论谁打赢了官司，这个案子从一开始就决定了双方都是输家。“这件案子拖得越久，1666 的价值损失就越大，我认为理性的做法是双方进行谈判，如果把品牌价值拖没了，大家就把所有都输掉了。”

不过如果最后是德斯利胜诉，那么他将可以重返《1666》项目。德斯利说，只要有机会，就算要再过 18 年，他也要把《1666》做出来。“那时候我都成老怪物了，但我还是要把它做下去。我女儿爱丽丝都知道《1666》是一款特别的游戏，经常问我什么时候能够玩到。”

创业

与育碧再次分手后的一年时间里，德斯利什么事也不做，因为他也没有什么选择。虽然已经被辞退，育碧要求他继续遵守原合同的不竞争条款，也就是在一年时间里不得从事与育碧存在竞争的工作。这一年他参加了巴塞罗那的会议，在瑞典旅行了一圈，还给华纳电影当了一会《疯狂麦克斯》的顾问。不过他一直念念不忘的是《1666》。

德斯利说：“这段日子很难熬。两年来我全身心投入到这项目，它才是我想谈论的主题，但是却被禁言了。”

在这 18 个月的时间里，德斯利与博文几乎都没有收入，光靠他们的存款度日。博文说：“这很艰难，可你又能说什么呢？自己要调整心态，任何创业者要做自己坚信的东西，那么就要把钱放在第二位，只要能确保家人的一日三餐就好，其他地方该省则省。”

即时在这段时期，德斯利也没有想过离开游戏业。“对我来说，做游戏不是工作——而是生存的意义。游戏选择了我，我会继续做游戏，并且让游戏不断进化，在我们的社会里有更高的地位。”

不竞争协议在 2014 年 5 月 8 日到期，德斯利与博文参加了一些与发行商的会议，差点就签了合同。但他们发现始终没有最合适的合作伙伴，所以最后他们决定聚集一些志同道合的人一起创业，成立了 Panache Digital。



▲ Panache 的主要成员，左起分别为 Philippe Debay、Nicolas Cantin、博文、德斯利、Chinh Ngo 和 Mailloux。

德斯利在蒙特利尔的家目前仍是 Panache 的临时办公室，他们还在寻找资金以及办公楼。这草根的工作环境，与同城育碧蒙特利尔总部那熙熙攘攘地拥挤忙碌形成了鲜明的对比。在自己家里办公还是很轻松舒适的，德斯利希望搬到新办公楼后也要保持这样的氛围。德斯利说，Panache 的目标之一就是要让员工在工作与生活之间有更好的平衡，这对于其他很多行业来说都是再正常不过的事，但在游戏业里竟变成奢侈。他不想让工作室的时间表排得太满，以至于员工早点下班去接孩子放学都有罪恶感。相反，他们鼓励员工多花时间在家人身上。

“我就让家人也参与到我的创业大冒险，”博文说，“我希望让我妻子和孩子星期六下午过来，在工作室里有说有笑，成为整个经历的一部分。”

Panache 没有很大的野心，从不打算成为育碧那样的发行帝国，他们只想保持中小的团队规模，由 100 名左右经验丰富的开发者构成。公司并没有太严格的规章制度，德斯利相信优秀的开发人员不需要用规则约束，只要分配合理的目标，如果实现由员工们自己把握。

在游戏行业里，时间感觉永远不够用，开发商们总是制定激进的项目日程安排，即便如此仍然会不断延期。那么 Panache 这种宽松的公司制度听起来似乎有些危险。不过德斯利相信，在保持中小团队规模的前提下，灵活的项目管理可以更高效。

对于未来，德斯利不想做太多的判断，他说：“1997 年我刚开始在育碧工作的时候，谷歌还不存在，Facebook 更不用说了，那时也没几个人拿着手机走来走去。那么谁又知道未来究竟会怎样呢？”

对于 Panache 来说，他们的未来就是制作短小精干同时有 AAA 级品质的游戏，注重每一秒的游戏体验。

先祖

Panache 工作室的处女作叫做《先祖 人类的远征》，这是一款分章节发布的游戏，将会是开放世界的动作冒险游戏。游戏主角并不是特定时代、特定地点的特定角色。每个章节都是一个历史时期，围绕人类历史上的重要时间节点，Panache 的官方形容是 ："我们的文明就是一个个关于灭绝与进化的关键时刻……"

Panache 目前已经计划了 20 多个历史时期 ：人类从动物进化为智能生物，开始创造出最早的工具，乃至青霉素的发现，再到人类登陆月球等等。总结这些历史事件的共通性，会发现他们违背了传统游戏设计的关键 ：暴力。《先祖》不会刻意避免战争、种族屠杀等问题，但德斯利将会超越传统游戏对于战斗的过度重视。这一切从我们最古老的祖先开始——山顶洞人。

"那时我们的祖先没有那么暴力，"德斯利说，"他们不会彼此互殴。互相帮助是他们能够生存下去的基础……在这个星球上，在发明农业之前并没有发生过战争的证据。当然这并不表示那时候就没有战争，但是我们永远不会发现任何相关证据。当时地球上的人类很少，你好不容易碰上一个难道就想杀了对方吗？你肯定会想'我擦，居然还有别人！我们互帮互助活下去吧，外面食物不多野兽倒是很多。'"

这就是 Panache 想要用《先祖》带来的新游戏体验。玩家大概很难想象，如果没有暴力作为主要工具的话，游戏还怎么玩得下去。德斯利解释说，本作的关键是推动科技的发展。

在开发《1666》的时候，他就在想如何创造更加可信的角色。而在本作中，德斯利要创造的是 Panache 自己的"汤姆 · 克鲁斯"——一个万能的角色，前一分钟还是动作片硬汉，下一分钟就变成坐在轮椅上以情动人。"我们需要角色以游戏从从未见过的方式和场景互动，"德斯利说。"你将会感到这是第三人称视点游戏的下一次重大进化。"

自从 Telltale 的《行尸走肉》系列大获成功，很多开发商都开始制作按章节发布的游戏，但其中大部分都是围绕剧情发展的游戏类型，缺乏重玩价值。玩家很可能玩了一两个章节之后就再也不碰了。德斯利希望避免这一点。他的想法是一周目的时候以强调剧情为主，当主线故事结束后，留给玩家的是一个可随意行动的开放世界。

比如在第一章的山顶洞人部分，当你完成了主线剧情，山顶洞人终于学会怎么用火，接下来就可以在开放的原始世界里巧用火的力量到处探索，生存下去的同时，将生火的技巧传授给同类。游戏中有一个片段，丛林燃起大火，玩家要带着家人逃跑，但最后发现活下去的惟一办法就是折返并使用火。大火烧完之后，你就可以在这个劫后的丛林里自由行动。在之后不同的章节会有不同的玩法与功能，也会加入好莱坞大片一样的精彩场面。剧情部分结束之后，就变成《我的世界》或者《DayZ》那样的开放世界。

目前为止，《先祖》所计划的内容都是单人游戏的玩法，不过按章节发布就意味着以后的发展是有无穷可能的。如果剧情与玩法需要，今后也可以加入多人模式。为了保持故事的连贯性，本作也会有一个主线情节将各个章节串联起来。本作预计先在 PC 上推出，不过 Panache 也知道，要做品牌的话，最后难免各个主要平台都要照顾到。



机遇

游戏业的年产值已经达到 750 亿美元，但这个新兴行业仍然任重而道远。这个世界上有更多的人不知道如何玩游戏，战斗、幻想为主的内容不能吸引所有人。德斯利认为这不是游戏业的缺陷，反而是机会。

"我相信游戏的潜力远未发挥，"他说，"我们觉得 GTA 已经很主流了，但和《泰坦尼克号》根本没得比，大概 15 亿人看过那部电影。为什么游戏没那么多人玩？因为互动性会吓跑很多人——但同时也有题材的原因。游戏还不能表现很多微妙情感，所以我们只能限定在部分题材。"

Panache 对于《先祖》已经搭好的框架非常满意，下面是最难的部分 ：执行。现在工作室的美术和策划都已经就位了，不过还缺程序员。游戏目前还处在初期概念阶段，在全面开发之前，Panache 需要找齐一批实力强劲的程序员来实现德斯利的构想。这是当初 THQ 蒙特利尔开发《1666》时最缺的，毕竟技术大牛们都不大愿意投奔一家濒临破产的公司。

"这是我们当前碰到的一个大问题——筹集足够的钱招聘优秀的人。"博文说。

不过凭借德斯利的号召力，风险投资正逐步到齐。现在《先祖》的准备工作已大致完成，Panache 预计游戏能在 18 个月内开发完毕。

"能开发原创游戏令人高兴，不过说到底如果没人买的话就没有任何意义了。所以我们已经有相关计划。"德斯利说。

未来德斯利的职业生涯如何发展，这一点谁也不知道。也许他能打赢官司，然后继续开发《1666》。也许未来很多年《先祖》都将是他的核心工作。也许他会再打造其他原创 IP。无论如何，只要他心中的创作之火未灭，我们终将看到《刺客信条》缔造者给我们带来新的惊喜。







Love the Past, Play the Future

PES2016
PRO EVOLUTION SOCCER



“实况”二十年

每年的年末时分，体育游戏迷都会迎来他们的盛宴。

尽管在 1994 年 11 月名为《实况世界足球 完美十一人》的作品便已经面世，但科乐美官方还是认为直到 1995 年的《J 联盟 实况胜利十一人》和 1996 年的《世界足球 胜利十一人》才是官方承认的元年。因此，2015 年也成为了“胜利十一人”（Winning Eleven）系列的二十周年纪念。尽管如今“实况”二字早已消失在这个系列各个作品的名称中，但国内玩家们仍旧习惯称之为“实况足球”，作为一个足球游戏玩家，我们的人生有一半，甚至一半以上的时间都或多或少地和它有过交集，也发生过很多值得回味的故事。二十年弹指过，如今我们不妨借着笔触，回味那段一起“实况”的日子。

文 非同　编 筒子君

美编 心の永恒



实况足球的起点

日本人对于足球的热爱由来已久，但是他们在这项运动的强盛兴起，却不像世界诸多强队那样拥有悠长的历史。

1968 年奥运会足球比赛最佳射手的釜本邦茂，以及首位登陆五大联赛（德甲）以及首位在欧洲冠军杯（如今的欧洲冠军联赛）出场的奥寺康彦，他们在日本球迷心中的地位和口碑，丝毫不亚于“亚洲球王”李惠堂之于国人。如今大量日本国球员跟随着前人的路径，以德甲作为他们在欧洲起步的第一站，这个盛世可算是日本足球的起点。

到了 80 年代，日本国内的俱乐部古河电工和读卖新闻，连续两年在亚洲俱乐部杯上都曾经战胜过沙特的阿尔希拉尔而捧杯，算是日本足球在 80 年代最高的成就。只是当年大家对所谓的“亚洲冠军”称号，远未如今天这般重视。而日本足球整体在 80 年代被中国压制，也让他们的冠军显得有些成色不足。

1992 年，日本国家足球队首次登顶亚洲足球之巅，令得日本国内一片欢腾。但是在同一年，日本国奥在冲刺奥运会入场券的征程中却惨遭滑铁卢，这让当时日本足协奉行的主教练兼管国足和国奥的体制，以及“国家足球队的主教练必须是日本人担任”的信念崩溃。日本足协开始苦思良策，想要足球运动发展除了变革体制外别无他法，要吸收优秀的足球经验，用先进的理念管理足球；并且将足球渗透到大众中去，形成全社会的参与氛围。

在吸收经验方面，日本人首先想到了在日本数以百万计的巴西移民。日本和巴西一直有着移民渊源，到上世纪五十年代，在巴西国内已有超过百万的日本移民。那时，第一批移民巴西的日本人早已有了第二代，甚至第三代。巴西当年在世界足坛的地位毋庸置疑，桑巴足球风格不仅极富观赏性，进攻能力也是极强。日本对桑巴足球的热爱和崇拜，从大量的动漫作品中就可见一斑。善于吸取别人长处的日本人，积极引进着巴西乃至全世界先进水平的足球人，先是有“白贝利”之称的济科，后有获得世界杯冠军的巴西队铁血队长邓加，乃至在阿森纳成为传奇级教练的温格都在 90 年代登陆日本，将他们超越当时亚洲足球水平的球技和见识带到了东瀛之地。

1992 年日本队夺得亚洲杯冠军阵容中，有一位金发飘逸、长相与亚洲人截然不同的球员，这个名叫拉莫斯的巴西人，为日本足球带

来了从思路到球场实战的整体提升，一举带领球队夺冠，开创了“芥末桑巴足球”的时代（芥末是日本特色，桑巴是巴西风格，另外一种说法是巴西人拉莫斯当时效力的川崎读卖队（如今的J联赛东京绿茵）的球衣配色就是如芥末般的绿色），开阔了日本足坛的眼界，被赞誉为“让日本足球少走几十年弯路的人”。由此我们第一次知道原来有“归化”球员（注※），而且还能如此厉害，拉莫斯退役后还参与出版了《想要踢足球》，被作为小学和中学的足球指导书籍。

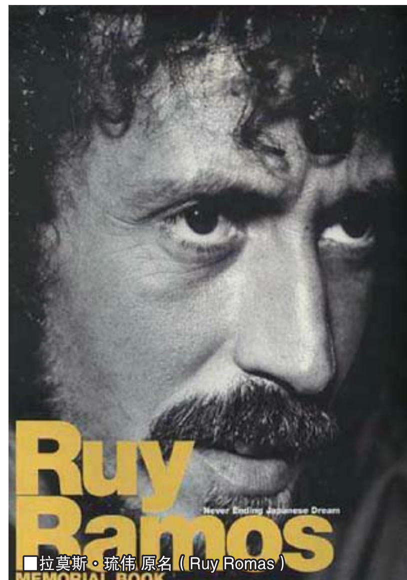
※ 归化球员是指在出生国籍以外自愿、主动取得其他国家国籍的球员。



▲J联盟的标志


■游戏中的釜本邦茂


■奥寺康彦



■拉莫斯·琉伟 原名（Ruy Romas）

进入90年代后，日本的归化球员政策有了新的变化，以三都主所带代表的买进潜力新人培养机制，为日本足球持续输送了田中斗笠王、铃木武藏、李忠诚、哈维纳尔等等日本国脚。既然有引进来，也就有走出去。三浦知良作为新一代留洋代表，这位“日本足球皇帝”至今仍以48岁的高龄活跃在J联赛舞台上，这些人为日本足球注入了不少生机和动力。

这段时间内，日本足球“两条腿”并用，既在人才上全方位吸引和归化，更在根本上着手培养着年轻的后继力量。

时间拨到1994年的夏天，全世界球迷的狂热情绪刚刚从世界杯的浪潮中逐渐褪去，人们记住了贝贝托的“抱婴舞”，记住了巴乔射失点球后落寞的背影，日本足协的苦心孤诣和魄力也在两年后取得了新的成果，J-League走过了正式成立的第一年，标志着日本职业足球迈出了重要一步。虽然当年只有寥寥10支球队参赛，比起我国的职业化也不过早了一年。最初的差不多十年间，J联盟不断的摸索着适合的联赛赛制模式：93-94赛季为吸引球迷，增加比赛刺激度，规定每场比赛必须分出胜负，如果90分钟打平，需要进行金球制加时赛甚至点球决胜；94-95赛季则是采取按胜率排名的方式；95-97两个赛季，90分钟和120分钟获胜得3分，点球获胜得2分，点球败北得1分；98-99赛季90分钟内获胜得3分，120分钟获胜得2分，点球获胜得1分，失利得0分；00-02两赛季取消了点球决胜，90分钟获胜得3分，120分钟获胜得2分，120分钟不分胜负则双方各得1分。直到2003年才正式和世界接轨，脱离了企业球队形象的俱乐部独立运营，彻底点燃日本球迷的热情。这样频繁更改，且本身就较为独特的赛制也使J联赛有了独立成为游戏的必要。

在职业化和归化留洋的双重作用下，日本人走出了“热血足球”和“足球小将”这些艺术作品的空想主义，开始在现实中迈步向前，不像某足球协会，从健力宝足球队的巴西留学到“超级联赛”都未竟全功。这一年不仅是日本足球的新开始，也是日本体育游戏业的一个重要的里程碑，因为在这一年，不少日系游戏厂商都看到了足球游戏的巨大市场潜力，纷纷跃跃欲试。随着SFC和PS游戏主机的出现，电子游戏产业正式进入第四世代，足球游戏已是万事俱备，热爱游戏的日本人又怎能错过将足球的热潮搬到游戏机上的机会。

第一个做出尝试制作的是科乐美。此时的科乐美原本正处于财政危机之中，公司在1994年迎来了建社25年来首次亏损，1995年亏损幅度高达5亿美元。科乐美急需发掘新的蓝海，而他们的高层做出了正确的决定——向体育产业全面进军。

雄心有了、大环境也好、主机硬件条件也不错，科乐美唯一缺少的就是制作上的能力。当年的3D游戏制作领域，主要集中在竞速和格斗领域，世嘉的《VR赛车》和《VR战士》，以及南梦宫的《山脊赛车》和《铁拳》都是拔类超群的作品，科乐美尽管是第一家开发模拟赛车的游戏厂商（1984年《公路战士》），但是在3D游戏开发的经验上几乎为零。科乐美在体育游戏领域乃至在整个3D化初次大潮中处于全面落后阶段，这也是当年贵为全日本前三的游戏开发厂商的科乐美，在1994年至1995年间首次出现亏损的重要原因。

然而，在体育游戏的开发上，走在前面的并不是科乐美的总部，而是其大阪分部(KCEO)。他们在SFC上发行了《实况世界足球 完美十一人》（国际版名为《International Superstar Soccer》简称“ISS”），该游戏由科乐美的德国工作室Konami Deutschland GmbH开发，这是科乐美发行的首款足球类游戏。没有任何3D贴图，开发人员匠心独运地利用了伪3D技术，使原本2D的游戏画面看上去变得更加立体，少有地出现重播系统以及比赛前的“掷毫”选边，都在尽力使游戏显得更加真实，这也奠定了后来“实况”系列的不少基础，尤其是真实的游戏氛围上，世界杯的多支参赛球队都被收入其中。在模式方面，玩家可以选择普通对战模式、世界杯模式、世界巡回赛模式以及挑战模式。当时游戏还没正式出现能力数据来衡量球队和球员的价值，只有类似于能量槽的点数来衡量球员能力，并且所有球员都不是用真名示人，不过本作还是还原了不少明星球员的个人特色，巴乔的小辫子和瓦尔特拉马的狮子头，或者各色人种球员的形象在游戏中均有呈现。而他们的竞技状态和身体属性也不是如今我们熟悉的数字加带有颜色的箭头，而是带有颜色的表情图案。

KECO还在本作中延续了科乐美的秘籍传统，在主题画面输入相应的指令可以得到明星队或调整球队为最佳状态。

在日本版中，英伦三岛球员被编成英国队，作为现代足球鼻祖的英国，最早享有地区球队参赛的特权，因此英格兰、苏格兰、威尔士和北爱尔兰都能够独自参加世界大赛。这一错误在ISS的国际版上得以修正，

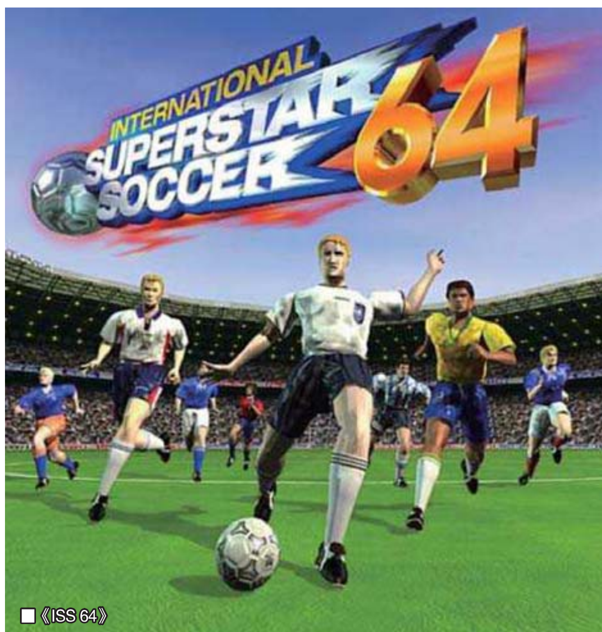




■《实况世界足球 完美十一人》



■《世界足球胜利十一人》



□《ISS 64》



□《世界足球胜利十一人97》欧版



□《J联盟实况胜利十一人97》日版

日本人也很有自知之明地将日本队踢出了备选阵容。不过这一作的媒体评价并不好，“Fami通”只给出了29分的白银级评分，算是系列发售以来历代最低的分数之一。

对于那个时代的记忆，除了SFC好贵之外，还有就是电玩店同时也兼具游戏下载的功能，两块钱拷一张盘，用3.5英寸、1.44兆内存的软盘一张张地拷贝，载入游戏时还要提前一张张换碟读取资料，成为那个时代缩影和一道独特风景。当然也可以直接买卡带进行游戏，不过会这样做的人少之又少。

在ISS版本登陆北美大陆之后三个月，科乐美就推出了ISS的升级版——ISS Deluxe，其日版则名为《实况世界足球2 战斗十一人》，游戏也首次同时登陆当时的三大机种——SFC、MD和PS。

除了提升AI之外，玩家摆脱了只能单人游戏的尴尬，可以双人联手对抗CPU。游戏的旁白语言也变得更加丰富，玩家可以知道自己选择换人的是前锋还是后卫，可算是一大进步。大阪人的风趣幽默与以东京为代表其他日本人的刻板严谨显得形成鲜明对比，他们将幽默元素放进“战斗十一人”中。用2P手柄手柄输入秘籍、不仅能够调出明星队，输入“上上下下左右左右BA”的经典口令，在听到清脆的狗吠声后进入比赛，就能看到小狗作为裁判执法比赛，每当严重犯规时，憨态可掬的小狗会叼着红黄牌出现。

不过受困于科乐美受还不成熟的技巧，这两个版本中游戏也有不少无厘头的元素。例如某些在现实中基本无法攻门的位置起脚射门，皮球竟会划着诡异的直线打入球门；甚至可以在死球时铲倒门将，当然这十之八九都会换来小狗的“红宝石卡”，但还是有万中无一的机会可以抢到皮球，然后将球打进空门；最无赖的方法就是守门员抱着球跑到对方前锋身前，用地滚球传到对方前锋脚下，然后迅速将其扑倒获得皮球，如是者可以拖延时间直到结束。这也是早期“实况”玩家对其的记忆。

接下来，游戏机又来到了更新换代的阶段，任天堂也进入动荡的关口，VB的惨败使得任天堂不得不提前将N64推向市场，为了等待N64铺货，KCEO负责的《ISS 64》被延期到12月才发售，保留了“实况”的名义，但是将“十一人”的名字留给了PS。由于N64提升了处理器性能，使得游戏能够真正使用3D画面呈现，但是这三部作品能给玩家们留下印象的创新并不多，大多是和PS版相似甚至不如。

《ISS 2000》是科乐美在N64上发表的最后一款足球游戏，从2000年开始，ISS正式用序数词作为区分，而其日版“实况世界足球”则是继续沿用年份作为区别，并且开始向全平台进发。

N64的衰落标志着任天堂为代表的卡带制度的崩溃，不少厂商逃离了漩涡，新的“ISS”游戏一度变成了索尼PS和PS2、乃至PC端游戏发售，KCEO在PS开发上的不成熟导致了游戏水平的下滑，当他们重新投入任天堂怀抱时，“ISS”系列已经日薄西山。GameCube上的《实况世界足球2002》成为了任系“实况足球”的分水岭，在家用机整个第六时代内，任天堂NGC除了曾经推出过一个“实况6”的最终版外，就再也没有“实况”系列涉足。直到2007年才凭借Wii的创新和强势而复归。

人们常说卡普空是“炒冷饭”的代表，其实科乐美的功力也不遑多让。短短八年间，KECO一共发行了13个版本“ISS”作品。而之后文中讲提到的科乐美总部（KCET）所制作的正统实况系列则更加多。天下大势分久必合，ISS因为过多涉及平台而导致未够出色而走向衰落合情合理。

ISS的衰落除了因为平台之过外，来自行业的竞争也是非常重要的因素。

KCEO并不是唯一想在J-League的兴起中分一杯羹的厂商。小厂商如A-max和Graphic Researc以及后来被科乐美收购的“蜜蜂厂”Hudson，大型的厂商中还有万代和南梦宫（那时还不是一家人）都在那几年扎堆推出J-LEAGUE的相关游戏作品，SEGA和Human Entertainment也在这个时期投身到足球游戏的制作中，发展出各自的足球游戏系列，并且将目光投放到更远的欧洲主流联赛，尤其像那是如日中天的意甲联赛，“小世界杯”的威名令他们趋之若鹜。不过足球游戏市场在经历了数年的爆发性发展之后，死忠玩家开始收缩并且稳定下来。真正能够坚持下来的厂商并不多，能成为“ISS”的对手只有两个，第一个是“《FIFA》系列”，他们早在1993年就已经推出第一款足球游戏《FIFA International Soccer》，尽管那时并没有得到真正的“FIFA”（国际足联）授权承认，但是这只是时间的问题。随后他们和国际足联签订了超级长约，开始了长达二十年的合作，如果不出意外的话，这种关系至少还会再延续十年。官方的授权对于体育游戏的重要性不言而喻，迟来一步的科乐美在之后的二十年里只能苦果自尝。

另一个对手则是在东京的自家兄弟——KCET，当时的KCET也在筹划制作一款足球游戏，他们于1995年7月在PS上推出了赛制颇具特色的《J联盟实况 胜利十一人》，这算是《胜利十一人》，或者叫“JWE”系列的起点，半年之后他们推出《世界足球 胜利十一人（World Soccer Winning Eleven）》以及美版《Goal Storm》，这是“胜利十一人”首次向全世界宣布自己的存在。随后KCET更进一步，在其优化版《世界足球胜利十一人97》（即“实况2”）的基础上推出了欧版《ISS Pro 97》，再加上11月发售的《J联盟实况胜利十一人97》。此时KCET也在积极地扩展市场，已与KECO间接形成竞争。在最初几年，由KCEO主理的任天堂版ISS比起KCET更具声势，作品也更多，但是随着时间的推移，KCET逐渐夺取了主动权。由于技术水平相当，“ISS”与“WE”系列总体表现相差不大，后者所在的PS平台尽管机能上并不占优，但是游戏性却还要相对丰富一些。更因为“WE”是本部制作以及KCET与SCE之间良好的关系，使得KCET能够笑到最后。

“实况足球”的出现可以说是影响了一代人，当然我们不能断然说“实况足球”促使日本足球提升，不然在我国民间千千万万的租机房中，这款无数次令国足成为世界杯的常客。不过在日本，身为实况足球忠实玩家的真正国脚也不在少数。

而到这里，也只是“实况足球”的前传和番外而已。





“实况”三级跳——WE WILL ROCK YOU

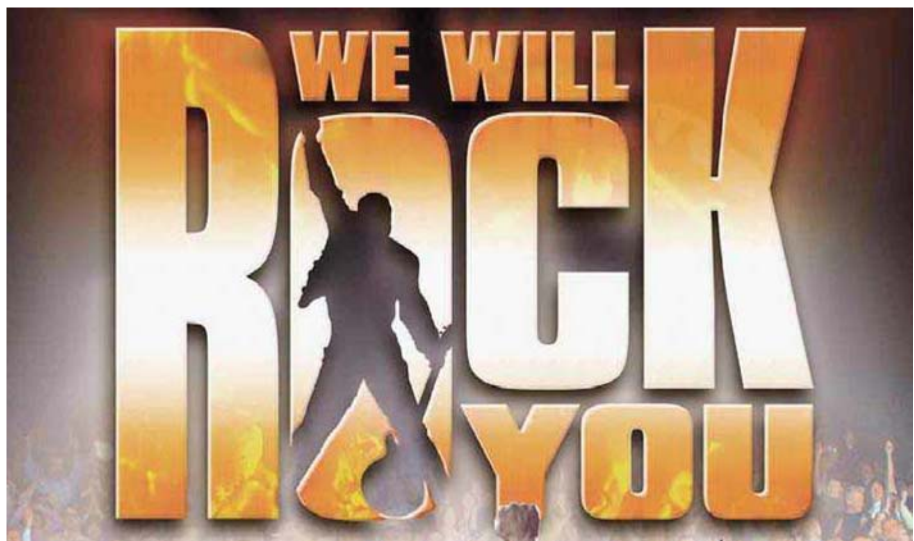
花开两朵，咱们各表一枝。先让我们回归到正统“胜利十一人”的发展状况。经历了两代主机和系列数年的发展，日本足球和“实况足球”都迎来了大步向前的阶段。

1998 年，日本足球在数年职业化的蓬勃发展之后，迎来了收获的季节。他们首次打进了世界杯的决赛圈，避免了成为首个靠举办世界杯才能跻身决赛圈的国家。而在这一年，《实况足球》系列”也走上了一个新的台阶。

1998 年 5 月，KCET 推出了《世界足球实况胜利十一人 3 98 法国世界杯》，也即是我们熟悉的“实况 3”。对游戏进行了大幅度的革新后，从本作开始，KECT 的 3D 技术进入了一个新阶段，游戏画面变得更加生动和真实。全明星队正式亮相，训练模式首次出现，每支球队的球员也增加到 18 人，同时增加了新的游戏难度和球场。随后欧版的《ISS Pro 98》以及美版《Goal Storm '98》相继推出，加上最终在 99 年推出“最终版”以及 N64 和 GB 版的“ISS”，科乐美在一年之内出版了 6 款“实况足球”作品。

因为现实球员的转会流动十分频繁，在那个网络未完善的时代，科乐美采取了一年多作的形式解决球员名单的问题，每年都会在年中先行推出一个版本，继而发行欧美版，然后再在数月之内推出补丁版 / 最终版，形成了一年双作为基础、大量其他版本并存的模式，这种情况在之后数年更是愈演愈烈。不过对于正处在上升期的《实况足球》系列“而言，这倒也算不得坏事。

经过三个版本的修正，在之前提及的优化基础上，本作最终可以使用真实的世界杯球员名单，法国世界杯的决赛场地——法兰西大球场也加入到游戏当中，球赛时间最长扩展到了 30 分钟，AI 等级增加到了五种难度，在选择界面玩家还可以选择球衣，比赛在 90 分钟打平之后玩家也可以自行选择以何



种方式决出胜负，比赛过程中可以调节游戏的速度和球队阵型，丰富的重放系统不再局限于进球视频，助攻的球员也能够被统计和显示。游戏中射门系统更是得到了大幅优化改进，各种射门方向角度更加细致，角球进攻也开始有了力量条的设定。借着这些进化，“实况 3”成为日本和英国最佳销量游戏，足见其成功之处。

而一般玩家对于“实况 3”的记忆，自然是超高速的比赛节奏以及罗纳尔多和卡洛斯两个速度为 9 的变态，撒开了腿跑谁都追不上。还有博格坎普能够边跑边蓄力来一脚直挂死角的凌空抽射，技术好的玩家也从这个时候开始养成了将所有人盘过之后带入球门的“坏习惯”。

> 这是“实况”迈出的一大步，接下来他们将继续震惊世界。

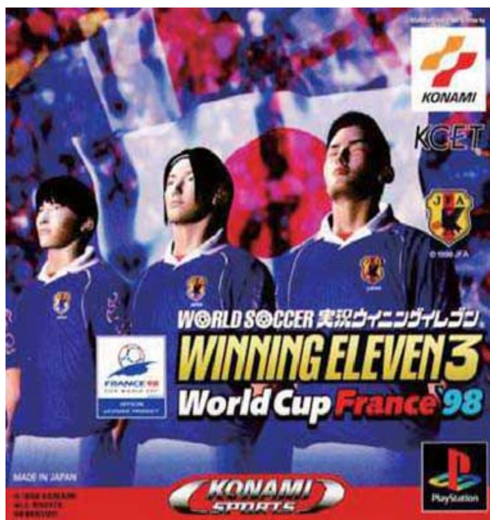
1999 年 9 月 2 日发售的《世界足球 实况胜利十一人 4 (World Soccer Jikkyou Winning Eleven 4)》可以说是足球类游戏在第五世代游戏主机的一个高峰，也是“实况足球”历史上一个重要的里程碑。其欧美版《ISS Pro Evolution》，也是“Pro Evolution”这一商标第一次出现在大众的视野之中。

除了画面效果继续提升外，这次游戏又加入了真实的伤病元素，玩家还能够让自行选择队长人选。本作的节奏比起“速度至上”的前作有所调整，让不少玩家觉得颇为不适应，不过这种更为真实的节奏，最终还是得到了玩家的认可。自本作开始，球员能力数值范围从 9 变成 19，数值类别也从 6 项增加到 14 项，球员的角色和能力开始细分，特点差异也得到了更好的体现。

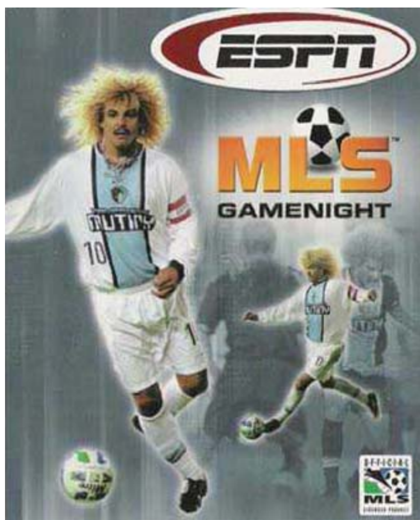
“实况 4”最具有划时代意义的还要数大师联赛的加入，玩家需要操作初始球员如卡斯特罗、艾斯皮马思、米兰达从低级联赛起步，每场胜利后都能获得相应的点数，凑够数十点就能收购球员，所有世界级球员都能收入囊中。带有管理性质的玩法大大增加了游戏的耐玩度，但这个模式并没有在 N64 平台上出现，使得“ISS”和“WE”之间高下立见，本作也被 PS 官方给予近乎满分的评价。

在“实况 4”的周期内，科乐美一反常态地只在 1999 年推出了一部作品，而随着“实况 4”的成功，科乐美的信心大涨，终于迈出了国际化的重要一步。

在 2000 年一年之内，他们又疯狂地推出了五款实况作品，除了对应的欧版外，由于美国职业足球大联盟 (MLS) 也在迅猛发展，为了迎合北美市场，KCET 与 Saffire Corporation 合作，开发出加入美职联赛的《ESPN Major League Soccer(MLS) Game Night》取代了之前的美版“实况足球”。



▲《世界足球实况胜利十一人3 98法国世界杯》



▲《ESPN Major League Soccer(MLS) Game Night》

另一方面，由于小野伸二率领的日本青年队在 1999 年成功获得国际足联世界锦标赛亚军，也让日本人看到了他们在 2000 年悉尼奥运会登上足球之巅的机会，2000 年 8 月，KCET 应日本奥组委的合作邀请，推出了《世界足球实况胜利十一人 2000 U-23 奖牌的挑战》，希望增强国民的参与度，助力日本国奥实现只有"足球小将"动漫和游戏里才能实现的创举。只可惜事与愿违，与巴西队携手晋级的日本队最终倒在了 8 强战上，而击败他们的正是美国队。

此后的日本足球进入了一个低谷期，东南亚经济危机的余波使得本就处于泡沫爆破期的日本经济雪上加霜，J 联赛也未能幸免，上座率大幅度减少。不过相对的这也通常是游戏业发展的好时机。KCET 也少有地在常规发布了《J. League 实况胜利十一人 2000》之后半年，又推出了《J. League 实况胜利十一人 2000 2nd》使得游戏阵容空前旁大。

笔者对于"实况 4"的记忆，是近乎无解的"One Two"，低价实用的巴班基达和西莫（当年也有翻译做西毛的，2333……），百万军中进球如探囊取物的各位速度大神。下底后按两下"○"传出半高球，空中霸王如比埃尔霍夫、维埃里、T·弗洛这些高中锋便放佛化作神兵天降，当然也不能忘了捷克队的双高扬科勒和洛克文茨，一个 2 米 02，一个 1 米 97，绝对是对方禁区的攻城锤。还有战神巴蒂，尽管现实中他的头球并不算拔类超群，但是在游戏里依旧给出了 19 的头球精度，再加上其射门力量和准度双 19 的数据，成为了该作中的一大杀器。

随着阵容编辑器的成熟，玩家的足球哲学终于能够充分体现，中锋高位做球，两边侧翼快击的现代足球哲学往往可以收到奇效。笔者当年的 4-3-3 阵营：巴蒂斯图塔居中，两边是罗纳尔多和舍甫琴科，两个边后卫卡洛斯和雅尔尼插上做二过一，中场配以"野猪"戴维斯、技术传球双 19 的齐祖和鬼才里瓦尔多，后防线斯塔姆和布兰科镇守，加上舒梅切尔一夫当关，那画面简直太美。（不过说起来这个阵容，也就打打游戏了。）

这段时光也成为了 PS 时代最后的狂欢，到了 2001 年，PS2 正式取代了 PS 的地位，除了 J 联赛以及"ISS pro"系列继续在 PS 发布新作外，其他版本的"实况足球"基本上再看不到 PS 作品的身影

"实况 5"和以及被称作"实况 6"的《世界足球 胜利十一人 2002》都是等到 2002 年才在数个月里姗姗来迟，这两作除了画面更加细腻外，堪称"实况"历史上改变最少的两部作品，因此被玩家诟病其吃老本。但即便"实况"系列已经正式进入 PS2 时代，PS 版"实况足球"依旧有着大批拥趸。尤其是众多的中国玩家，在"实况 2002"中加入了真实的中国队后，纷纷成为其死忠粉丝。如果说"实况 3"和"实况 4"是技术上的跃迁，"实况 2002"则是情感上的升华。

由于 PS 的保护机制并没有比 NES 先进多少，仅仅使用一道防护来防止运行非授权的盗版游戏、自制游戏，以及跨区执行游戏。人们有很多方法来绕过此关卡，例如常见的飞碟引导盘（用随意正版碟通过验证，然后换上盗版碟进行游戏），之后随着 PS 系统的全面破解，各式各样的游戏开始充斥市面。在我们玩到的各种版本中，不少数据都是被修改过，或许在不少玩家玩过的中文版里，中国队的能力值被爱国球迷悄悄拔高了不少。更甚至有国人爱好者在 J 联赛版本的基础上改造出了"甲 A"版，可算是 Mod 界的一大奇观。

对于不少像笔者这样的 80 后而言，那一届堪称我们记忆中最深刻的世界杯在游戏中得以重现，小贝施展圆月弯刀绝技，劳尔灵动挑射，"战神"巴蒂狂野的金发随风飘扬，甚至还能看到中国队球员（如果没记错应该是李铁）在互传训练，伴随殿堂级摇滚乐队皇后乐队（The Queen）的经典之作——《We Will Rock You》，整齐划一的击鼓拍掌与口号一般的合唱，带给我们这些玩家无与伦比的震撼，也成为了无数人共同的回忆和泪水。



▲《世界足球 胜利十一人2000》

> 尽管升级不明显，但《实况足球 2002》可算是 PS 时代的最高杰作，它将 PS 的机能运用至极致，迎来了 PS 时代"实况足球"的辉煌谢幕。

实况5至实况9——PES时代的降临



■《ISS Pro Evolution 2》

时间稍微回拨到 2001 年 3 月 15 日，PS2 版《世界足球 胜利十一人 5（World Soccer: Winning Eleven 5）》发布，PS2 版本的降临，宣布着一个新世代的开始。

除了"J 联赛"和"ISS Pro2"还保有 PS 版本外，所有游戏都全面进入 PS2 时代，告别了"实况"时代，但是我们依旧习惯称呼这个系列为"实况足球"，当然也有不少人将其简称为"WE"。就像是一个相识多年的老朋友忽然间改了名字，但我们依然会习惯称呼他相识时的那个名字。

在当时的欧洲版本中，出现了一个后来让无数实况玩家十分熟悉的名字——"职业进化足球"（Pro Evolution Soccer，缩写为 PES）。在不久之后，他们在 PS 上推出了《ISS Pro Evolution 2》，这是 KCET 第一款能够取得授权的"实况足球"游戏，标志着科乐美在国际化中迈出了坚实的一步。从本作开始，越来越多的赛事和球队逐步加入到"实况"阵营，PES 的名声也日渐兴隆。

PS2 版本的"实况足球"在画面上无疑比 PS 平台的作品提升不少，球员数值也由原来的 19 分制升级为 99 分制。游戏削弱了二过一配合的威力，"罗纳尔多们"两脚生风的速度被硬生生地削弱。在加入了带球速度指标后，速度之星已经不再是决定比赛的唯一因素。更加贴合现实的攻防速度，使玩家不仅要关注技术，还要关注球场上的战术细节，给予了玩家更加真实的比赛感觉。

由于世代更迭带来的巨大进步，包括 GameRankings 和 Metacritic 在内的各大评分媒体都给予了本作 9 分（十分制）和 90 分（百分制）以上乃至满分的超高评价。反而是日本国内的"Fami 通"只给出了 34 分的"黄金殿堂"级评分，但也已经是历代中最高的分数。

对于不少玩家而言，早已习惯了 PS 版本爽快的节奏，习惯了"罗纳尔多们"在绿茵上毫无顾忌的奔跑和尽情展示自己的技术，PS2 版本游戏节奏的减缓，导致了不少人宁愿继续停留在 PS 平台，体验老"实况"飞一般的感觉。不过历史总是在前进，就如其名字所言，"实况足球"在进入 PES 时代之后，依旧在不断进化，在"《FIFA》系列"异军突起的关口，科乐美还有着一件更重要的任务。

2002 年世界杯来临，同时对于日本而言，又是大赛首次在自家门口举办，这极大地刺激了日本人和日本游戏公司的神经。"实况 6"或者说"PES2"，游戏获得了日本国家队全部的授权，包括球衣和球员名称。虽然本作升级较少，但在日本本土却有着极为重要的历史意义。

至此 PS 世代的"实况足球"进入最后的绝响，而这也是科乐美一个时代的终结，历代以来 KCET 和 KCEO 关于"实况足球"的纷繁复杂的局面，从 94 世界杯开始，到 2002 年世界杯正式宣告结束。之后，PS、NGC 两大主机平台，以及美版实况"MLS"开始纷纷退出历史舞台，始终支持任系平台的 KCEO 在加入 PS2 平台竞争之后成绩并不理想，KCET 的"《PES》系列"一直保持着较高的作品质量，也博得了更多玩家的热爱。最后为了更好地抵抗"《FIFA》系列"的崛起，科乐美决定由 KCET 独挑大梁，使之成为了这场头牌之争的赢家。

对于"实况 6"，笔者最大印象就是"多"，版本多、平台多，除了 PS 和 PS2 常规的日美欧和最终版本外，NGC 和 Xbox 也相应推出了"ESPN MLS ExtraTime 2002"版本。这是除 PS2 外，第七世代的其他机型"实况"作品的首次涉足。科乐美甚至在 GBA 和街机上都推出了"实况"游戏，除了 PC 版，这是"实况"系列最接近全平台的一作，究其原因，无非是科乐美借韩日世界杯之风将效益最大化，他们在 2003 年又借机推出了"实况 6"的韩文版，在 MLS 版取消以后，他们将"WE"系列放到了北美销售，在整个"实况 6"周期内，KCET 总共推出了本作的 16 个版本，这一纪录至今无一作可破。



■令人难忘的2002世界杯

由于"实况 6"的跨年强势，使得"实况 7"与其几乎无缝对接。

尽管不是历代中最出色，或是销量最佳的一代。"实况 7"还是有着很深的里程碑意味，得益于"实况足球"的大一统，重新起航的"实况 7"使用了全新的图像引擎，游戏的画面、皮球的物理轨迹和 AI 都有了极大的提升。比起上述那些常规元素，游戏的操控性真正得到全面提升，无论是传、停、带、射、跑位、拦截，以及 R2 的拉球、急停踩球等进攻动作性能的加强，防守者运动惯性的加入，使得技术型玩家也终于有了用武之地。本作使用了全新的商店模式，玩家不再像过去那样赢得某些杯赛才能解锁，而是通过赢得比赛赚去点数来解锁自己想要的元素，这种可以很好保障游戏耐玩度的方法也一直沿用至今。

相比上述的一切，PC 版本的 PES 出现具有这更大的历史意义，标志此世代"胜利十一人"系列由索尼 PS 系主机独占的时代结束，也标志着全民"实况"时代的到来。凭借着 PC 端更加开放的平台环境，无数死忠玩家炮制了大批的游戏补丁，从转会到球衣再到人名乃至球场和足球等等细节，甚至还加入了普通话解说。中央电视台著名体育节目主持人王涛，在最早的小毅版本基础上，尝试了一人录音切割导入制作了《实况足球 7 中文解说版》。游戏在 2004 年 11 月 24 日问世后，王涛将其幽默犀利且知识丰富的风格融入到比赛解说中，令国人终于不再需要听那些不知所云的解说词，游玩时也增添了更多的归属感。

有了"实况 7"的创新，"实况 8"则显得更加成熟，意甲、荷甲和西甲的完全授权，成为了科乐美在版权抗争中的一大步。在本作中首次出现了中超和亚冠联赛，极大程度上满足了中国玩家的渴望。

可选球队从 64 支一下子扩大到 138 支，首次出现了老将退役和小将成长的模式，妖人系统和退役球星"转世"变成小鲜肉也自本作出现。游戏的操作系统变得需要玩家更多的主动参与，在越位判决时会出现越位线也让玩家信服。裁判 AI 更加智能化，有些"50 对 50"的拼抢动作不会第一时间被掏牌警告。玩家还可以自定义杯赛的名字，众多改变不胜枚举。PSP 版和 NDS 版所代表的掌机最后一个辉煌时代的到来，也使得"实况 8"有了更多用武之地。

游戏和硬件的成熟使得"实况 8"是民间最为喜爱的一个版本，国内民间竟然出现了 21 个版本的空前盛况，囿于篇幅所限，实在难以一一列出。不过苏东解说版的出现，也成为了第三个著名的中文同人解说版本。不少实况玩家在投票选择"实况"历史最佳版本时都毫不犹豫地选择此作，至今仍有不少念旧的玩家还在继续玩着这个十年前的作品。

有了前作的成熟表现，"实况 9"萧规曹随地在追求真实的路上继续前进，诸如在冬天里能够看到球员口中喷出雾气等等细节，都使"实况 9"变得更加出色。而此时更重要的是科乐美在网络建设的逐渐成熟，玩家终于等到了网络对战的出现，这对于不少热爱与人较量的玩家来说绝对是个天大的好消息。



■著名体育节目主持人——王涛

实况十与实况2008——辉煌时代传承与无以为继

时间到了2007年，家用游戏机又到了一个更新换代的当口。

"实况十"算是一个圆满的终结，一个难以超越的巅峰，"实况2008"则是新的开始，年份正式取代序数成为了"实况足球"的新序列。经过近十年的发展，"PES"成为了一个世界性的品牌，已经不再是一个日本为绝对重心的游戏，不能在画地为牢，因此"实况十"中出现了更多走出去的元素。在"实况十"美版发行的时候，科乐美将"胜利十一人"和"PES"结合起来，并且首次开始使用PES和年份命名游戏，也多少有点过渡的意味。在"实况十"里，KCET不再作为独立工作室名字出现，取而代之的是大大的KONAMI红色标志，法甲作为第四个完整授权的联赛加入游戏中，游戏还整合了之前几作的成功之处。

"实况十"里首次出现了世界挑战模式，这个模式原本大多只存在于日版之中，用以满足本土玩家以足球"征服"世界的美梦而已，"实况9"中就出现过"Nippon Challenge：Go for 2006"这样类似的模式。此模式中玩家可以选择任意国家队参加预选赛，一般的足球强国或者拥有完整授权的国家队，都拥有超出正常球队所能拥有的球员数量，在每一场预选赛开始之前，玩家都可以从最多可达上百名的候选球员中选出自己心仪的23人参与比赛。进而决定参加世界大赛的人选，争取获得世界最高荣耀。不过因为没有世界杯的授权，这些比赛的赛制和正常的世预赛有比较明显的区别。

本作留给人们最大的印象莫过于拥有瑞典人伊布拉希莫维奇和巴西人阿德里亚诺的国际米兰，两架"人型坦克"即便是状态不佳，但只要跑起来，碾过对手防线也几乎无人能挡。

从"实况2008"开始，游戏开始全面进入第七世代。"PES"也正式取代了数年前入美的"WE"，成为欧美版统一的名称。

"'Pro Evolution Soccer'这个名称早已经获得了大家的认可，在全球各地已经拥有了众多的忠诚玩家。此次在北美使用同样的名字只是我们全球战略计划中的第一步，"科乐美市场部的负责人之一Anthony Crouts这样说道："本年度新作将带给玩家更多新鲜的体验，《Pro Evolution Soccer 2008》将力争在同类游戏历史上创造新的纪录。"

科乐美宣称，"实况2008"最大优点将是如玩家一般的人工智能，它是足球系列作品历史上的一次革命性创新。这个名为



▲广告植入并非电影的专利，科乐美游戏曾委任知名内置广告公司Double Fusion负责实况系列的广告植入事宜，因此在球场侧面广告版中，玩家经常能看到格式广告。

"TeamVision"的AI系统的自由度很高，随时都能够根据玩家的各种变化来进行配合，自动记忆不同选手的异样风格，从而很快进行学习和适应，迅速改变它们的战术策略，迫使玩家审时度势随时做出改变，而不是像过去那样一招鲜吃遍天。这算是一个不错的创新，尽管最终效果并不算十分显著。

另一个标志着新世代到来的是任天堂与Wii强势宣布"实况足球"系列重回任系舞台。Wii平台将发售自己平台的"实况足球"——"Winning Eleven Play Maker"。本作从根本上区别于其他版本的"实况足球"，Wii版的"实况"不像其他主机和PC端单纯使用手柄或键盘操作，围绕Wii Remote控制权的特性，结合体感操作模式，通过拖曳光标来进行传控和跑位，能够更轻易可以完全自由操作球员到达球场的每一个角落，也可以更多地使用战术配合，这种创新的玩法使得其Wii版本在许多评分平台上得到媒体和玩家高于其他版本的评价。进而获得了"2008年度Wii最佳体育游戏"称号，甚至被提名为Wii年度最佳游戏。光是在日本就获得了超过百万的销量，在英国也凭借第二周的强劲销量而跻身前三，游戏最终获得了超过350万份的销量，算是一个不错的数字。

"实况2009"本有机会延续延续辉煌，在本作中科乐美首次获得了欧足联的授权，欧冠联赛终于出现在了"实况"舞台，英超的壁垒也开始从强队上攻破，"红魔"曼联和"红军"利物浦这两支英超最具传奇色彩的球队以真实身份加入，游戏首次实现"双红会"。由于只有欧足联授权，即便在同一个游戏里，许多球队球员的衣饰名字只能在欧冠联赛模式下使用，而在其他模式中却依旧只能以假身份暗度陈仓，也算是一大奇观。另一个新奇的地方就是"一球成名"模式的加入，玩家可以扮演原创球员或是某一个真实球员，以临场的视角参与到比赛中，尽管当时还不够完善，但已经足以令实况玩家兴奋不已。最后一个新奇的地方就是游戏首次登陆手机平台，但并没有实现三大智能平台制霸，这让人多少有点不解。

这个阶段下，随着系列的逐渐乏力，危机也开始显现。事实上自2007年全面进入PS3/X360世代之后，"实况"就隐隐有被《FIFA》系列"迎头赶上的趋势，后者吸收了"实况"多年来的优点，并且将自身授权和画面优势发挥到极致，一举超越"实况"系列。而反观"实况"在2009之后的数作，则显得有些乏善可陈。

"实况2010"优化了大师联赛的模式，模式之间也有了更多的互动，"一球成名"里面加入了欧冠和欧联杯两项赛事，而玩家扮演的球员也可以加入到"大师联赛"里面。

科乐美在2010年的世界杯惯例推出了资料片《世界足球 胜利十一人2010蓝武士的挑战》。"蓝色武士"自然是指的是以蓝色为队服主色调的日本国家足球队。该作品搭载了以日本国家队的身份与世界上的足球劲旅们交锋，向世界第一的目标进发的模式。随着日本足球的进步，日本人将"足球小将"搬到了现实足球游戏中。面对汹涌而来的智能游戏大潮，科乐美也推出了iOS版的"实况足球2010"，科乐美的手游之路开始显现端倪。

"实况2011"是PES系列的第十部作品，科乐美似乎已经习惯了像挤牙膏似的每年都从EA手中抢一些授权，这一作的卖点就是南美解放者杯和欧洲超级杯。而在操作方面，研发人员追求了绝对的操作自由，在游戏中最直接的体现就是传球力度条和方向的加入，玩家需要仔细考量球员的惯用脚，传球的路线力度等等以确保皮球能够准确地传到合适的位置，同时减少了"无脑直塞"带来的不真实感。另一个特点是盯防技巧的改变，玩家需要按住盯防键与方向键调整防守球员的动作。这对于许多资深玩家而言都是一个新的挑战，不过但又算不上有多少新意。

"实况2012"大概是"实况"史上被吐槽最多的作品，套用网友们的吐槽总结为"球风偏软、画面模糊、射门无力"。虽然前作被疯狂吐槽的复杂盯防操作终于得到简化，玩家只需按住盯防键与R2键，系统将会自动控制防守球员进

行盯防。在进攻球员位置不好时，防守球员有机可趁地自动断球。值得一提的是，由于销量不佳，智能手机版本的“实况”也只到了“PES2012”这一代为止。

“实况 2013”则是被讥讽为“实况 2012 威力加强版”，更多的只是修修补补，除了增强球员的可控性外和修正前作的失误外，基本上无甚亮点。

其实从《实况足球 2009》开始，“实况足球”的销量就骤然下降，从以往 400 万上下的销量跌至 250 万以下，到了《实况足球 2012》时，只能堪堪到达 200 万的水平，而同期同平台上的《FIFA 12》则收获了比以往任何一作都高的 621 万套的销量，EA 官方甚至宣称《FIFA 12》与《PES 2012》的销量比是 25:1；在涵盖的机型上，可以说科乐美是业界良心，也可以说是圈钱毒瘤，“实况足球”的各版本中兼容了前两个世代的主流主机和掌机平台，PS2 和 Xbox 甚至 PSP 上依旧能够玩到最新版本的实况足球，虽然细节品质上无法与次世代媲美，但是能够让更多未曾更新主机的玩家玩到新作品也未尝不是好事，假如不是这样，他们与 FIFA 之间的销量差距必定还会更大；而在玩家方面，除了日本本土和中国国内“实况”玩家依旧多于“《FIFA》系列”，全世界范围内的《FIFA》玩家数量已是“实况足球”的数以倍计。时至今日各种游戏直播频道里也开始随处可见房主 FIFA 合卡，但直播玩“实况的”人却是越来越少，就连国内的阵地都开始动摇了。毫无疑问，在第七世代，“实况”已经从领先者变成了追赶者。



实况2014至实况2016——破而后立中的迷思

“《FIFA》系列”的崛起，使得科乐美不得不寻求新的对策，就如同最初正视自身在 3D 画面上的不足那样，科乐美开始正视自己与世界足球以及和欧美足球游戏开发者之间的差距，他们选择在英国建立新的欧洲工作室，尽管英国各支国家队的足球水平这么多年一直未达顶尖，但是英国作为现代足球发源地，对于足球有着独到和狂热的见解，无论是联赛、球迷还是体育游戏市场开发都处于一个上佳的水平。英国的销量榜也是欧洲销量参考的一个重要指标和缩影。为了鼓励游戏业发展，英国政府还给予了堪称全球最佳的游戏开发税收激励政策。

“通过这次在欧洲开设制作分部，KONAMI 向大家证明了对《实况足球》品牌的重视。新的辅助工作室将努力适应当地足球文化，确保这款老牌足球游戏一直充满新鲜血液。我们已经开始计划在本年度欧洲游戏开发者大会(GDC 欧洲)上招贤纳士。”

“这是《实况足球》振兴的时代，”KONAMI 总裁真嗣平野表示，“我们正在招募富有创造力的人才，帮助我们将《实况足球》提升到新水平。”

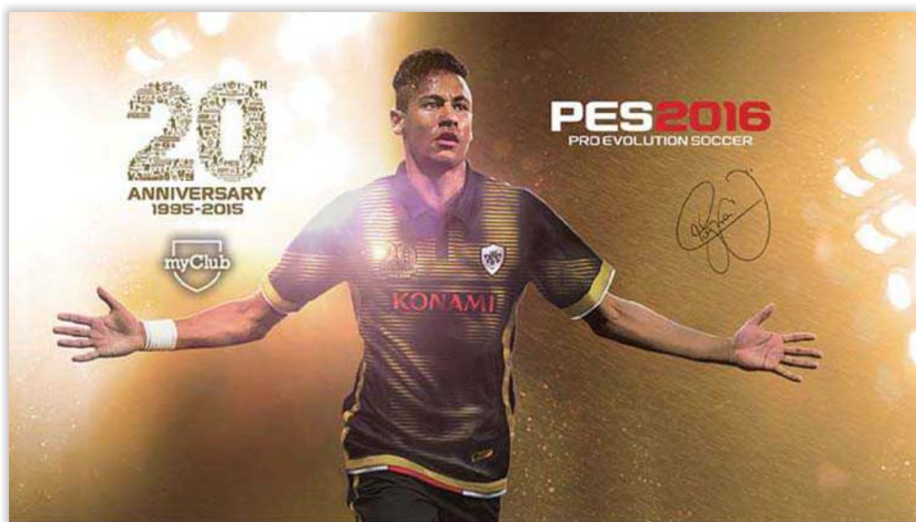
尽管科乐美有着雄心壮志和豪言壮语，但是在最近三作中，我们还是看到了不少值得玩味的地方。首先版权问题，这一直是科乐美心中的痛。EA 的“《FIFA》系列”作为国际足联官方授权者，一直牢牢把控着全球球队的真实授权。尽管科乐美尽力延揽各种零碎的球队和赛事授权，但最具人气的世界杯和英超联赛的版权都掌握在 EA 的“《FIFA》系列”手中，使得别扭的 Konami 杯和各种拗口的假名一直成为“《实况》系列”的硬伤。尽管在国家级的比赛中两者都难以和 FIFA 抗衡，但是在俱乐部赛事层面，科乐美总算占据了一丝主动。科乐美与欧足联达成合作协议，将欧洲冠军联赛(UEFA Champions League)和欧洲俱乐部联赛(Europa League)两大赛事的独家授权收归囊中，未来三年都将拥有独家版权，同样被科乐美抢占的还有除欧洲大陆杯赛外，全球最火热的南美解放者杯的版权，这算是科乐美打了个漂亮的翻身仗。

欧足联和 FIFA 的不对付由来已久，从约翰松到最近的普拉蒂尼都与国际足联主席布拉特貌合神离，暗中互下绊马索。即便不是铁杆球迷都可以从最近的新闻中知道自成一国的国际足联被 FBI 调查，副主席被大兴问罪之师，久经风浪依然屹立不倒的布拉特，被普拉蒂尼“哭着”求他下台，不要让国际足联继续保持糟糕的形象。但又在连任数天之后宣布辞职，再过几天又反口复舌，最后布拉特又把站在正义一方的普拉蒂尼拉进了丑闻的漩涡，然后双双被“禁足”。这场真实的宫斗剧远比电视剧更大开脑洞，欧足联虽然不希望自己的联赛出现在《FIFA》的作品上。EA 却因为和国际足联有着良好的关系而稳坐钓鱼台，但科乐美和欧足联的未来则只能留待时间去验证。

游戏方面，科乐美将自己的决心全部用到了 PS4 上，“实况 2014”使用了《合金装备 幻痛》同样的 FOX 引擎进行开发，不少网站用上了“历代最强变革”来形容“实况 2014”，然而事实上却事与愿违，许多玩家都认为“实况 2014”更像是个半成品，画面依旧不佳，操作十分别扭。而搞笑的是，在翻阅资料时，找到的“实况 2014”和“实况 2015”的两篇测评，内容竟然有些神似，大概评论者们也发现去年的模板翻出来后竟然还能用，于是就顺势为之。(这样的编辑真好当～)当然也有死忠玩家跳出来捍卫，称“这才是真实的足球”。这也几乎已经成了一种特殊的常态，就像每一作的新操作元素出现之后，都会被某些不适应的老玩家在各大论坛贴吧狂喷，接着又会有适应了的玩家出来反喷。诚然这是各占道理的说法，却也道出了关于“游戏性”与“真实性”之间的迷思，“实况”一向以其优质的而真实的操作体验而自豪，但事实上“游戏”和“真实”在很大程度上却永远只能是对立矛盾的存在，真实中的足球是一项易守难攻的运动，其内涵自然要远大于游戏，一场 90 分钟比赛往往只有几粒进球，而如果按照真实的球赛节奏，压缩在 10 分钟时间里一次游戏对局，自然要大大降低了娱乐性，一款连射门都费劲的游戏自然是很难吸引到玩家的。当然也不排除有极大恒心和抗打击能力极强的死忠粉丝。其实当游戏真正操作上手之后，去适应新的改变也不失为一种乐趣。而从“实况 2014”开始，我们已经能看到科乐美在不断地为系列寻找平衡。而在“实况 2016”中，这些努力好像也收获了不错的效果。尽管“实况 2016”在 IGN 上实现了分数逆袭，但销量依旧难敌对手，毕竟已被对手压制数年，如今的“实况”倒颇有点积重难返的意味。

未来的日子里，科乐美自然要继续寻找新的元素，为“实况足球”乃至足球游戏也找出更多新的形态，就像手游《实况俱乐部》这款游戏的出现，这并不是第一款益智类的“实况”游戏，其实早在 2003 年科乐美就推出了 J 联盟胜利十一人战略版，以 SLG 形式替代传统的 J 联盟赛事，只可惜毫无影响力可言。而《实况俱乐部》的中国代理商网易也是从善如流之辈，将带有民间色彩的王涛解说引为己用，再加上人气解说员汤秋儿与粤语名嘴丁伟杰，使得游戏在畅销榜上一度稳居前列。不过这也似乎佐证科乐美将会放弃主机而专攻手游的说法……

尽管科乐美总裁出面否认这个说法，并且坚持会继续开发主机游戏，但是从其赶走小岛秀夫，令“《潜龙谍影》系列”前途渺茫，《实况 2016》中虽然运用了升级版 Fox 引擎，却仅支持主机而毫不顾及 PC 版本而激怒不少 PC 玩家，种种“不近人情”的做法似乎在说明，尽管“实况足球”已经成为科乐美在主机上的最后独苗，但系列的未来，似乎也并不乐观。



失败者传奇

——SEGA风云录



在最近的一次《FAMI 通》采访中，SEGA 如今的 CEO 里见治坦言，最近这些年来 SEGA 几乎辜负了粉丝们的支持和期待。无论在游戏品质上还是经营策略上，这家老牌游戏厂商都未能满足老玩家们。经过数十年的业界风风雨雨，SEGA 在一次次阵痛中曾经自省，并努力寻求重生。

这是 SEGA，曾经那个将 SEGA SPORTS 卖给 2K GAME 最终成就了 NBA 2K 系列的硬派游戏公司。也是那个在任天堂统治下最早发起挑战的唐吉坷德。更是缔造了无数经典回忆，塑造了无数高质量游戏品牌的业界领航者。

SEGA 在游戏领域的成就无需赘言，它不仅创造了与马里奥抗衡的索尼克，也奠定了现代 3D 游戏的基础。无论是《VR 战士》还是《SEGA 拉力》，或是让人此情可待成追忆的《莎木》，乃至于曾经热血沸腾的《格兰蒂亚》。SEGA 在游戏平台上的竞争让无数难以磨灭的美好记忆诞生。对于日本，乃至于整个游戏世界来说，SEGA 是一块不可或缺的重要拼图。

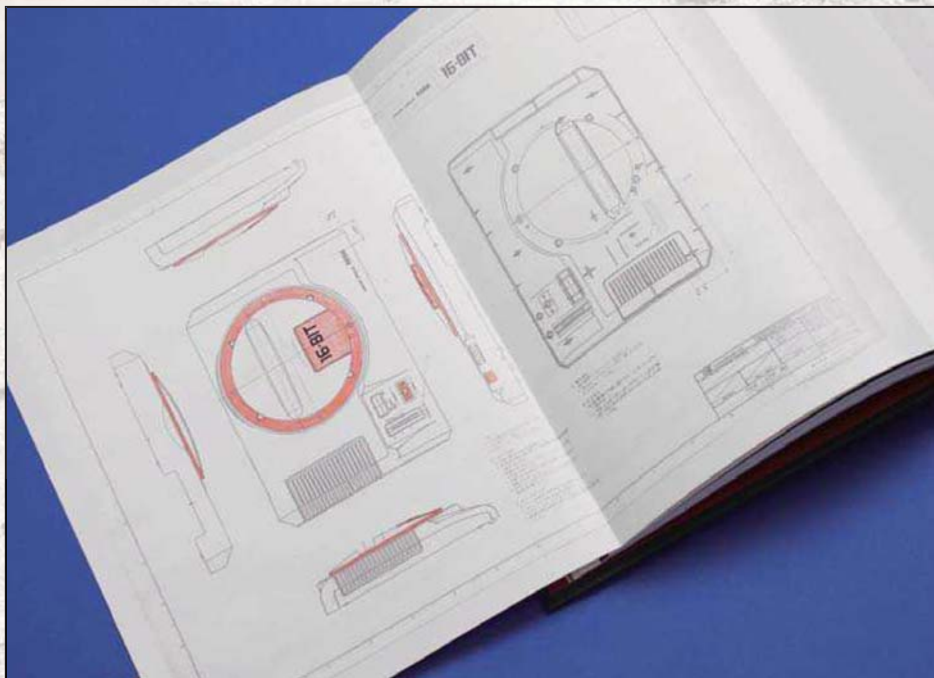
当然，这也是曾经无数次失败，在几近毁灭中走出来的 SEGA。它的故事如此可歌可泣，如此精彩悲壮。却又因为这些悲剧色彩，反而更显传奇。

PART 1：时代传奇

2014 年末，一本叫《Mega Drive/Genesis: Collected Works》的大型资料集悄然问世。这本由 Read-Only Memory 发行的 MD 开发史料精选从设计上就遵从了当初 MD 一贯的工业风格，选择了黑色硬纸板外观，乍一看下像极了一台全新的 MD 主机。

这本书中的内容可谓极具价值，它涵盖了 SEGA 最辉煌产品 MD 的硬件设计稿，以及诸多经典游戏开发的相关资料。特别是游戏形象设计每一步骤的手稿都有收录，使得整个十六位时代的珍贵遗产都融合在这个看起来像个黑盒子的册子里。

这本书堪称是集艺术、历史和制作人员访问为一体的旧时代精选，不仅拥有极高的史料价值，更是接尽可能地显示出了当时的商业设计理念，以当年那个硬派 SEGA 公司所秉承的理念。书中介绍了主机的设计程序，以及由日文翻译成英文的设计文件。不仅如此，书中还全面展示了 MD 的设计艺术，阐述了



MD 的制造和成长历史。在文字部分，本书的作者们对那些了解 MD，成就 MD 的设计人员进行了详尽的访谈。经由筛选后将访谈稿编辑成册，真正让玩家走进 SEGA 并了解它当初能够在欧美地区收获极高人气的种种缘由。

在众多的采访稿中，产品设计师石川雅美（Masami Ishikawa）的访谈尤为细致。作为 SEGA 的九朝元老，其访谈详细讲述了 MD 是如何被设计和制造的。

谈及 SEGA 当初为何产生 16 位战略的文章颇多。但真正的当事人对历史最有发言权——如果提到对 MD 诞生历史的了解程度，从最初的计划雏形，到最终方案执行。严格来讲，只有一位设计师见证了 MD 开发的全过程，这个人便是石川雅美。



时值 1979 年，石川加入 SEGA 便和游戏结下了不解之缘。在进入公司初期，石川雅美就被分配到娱乐游戏机部门。在那个蒙昧初开的年代，即使是街机市场也刚刚走向商业上的成熟阶段。这种跟随公司成长的经过和自身能力的不断提升，让石川很快成为公司家庭娱乐游戏机研究与开发部门的负责人。

SG-1000 主机的进化机 Othello Multivision 是石川最早期的产品之一。该款机器算得上是 SEGA 致力于开发世界级电脑游戏服务的并在该类型中创建行业标准的典范。当时开发的 Game Pack 也是服务于电视系统的新形态。这些产品都为当时的游戏界带来许多新的影响。



▲ SG-1000

后来 SG-1000 II 在石川的领导下顺利完成，他也成为了设计团队负责人，转战新项目。Mark III 和 Master System 都能找到石川的痕迹，而这两款产品也都为 MD 的开发提供了技术基础。此后石川依然供职于 SEGA，负责了 Teradrive 业务的发展。TeraDrive 是由 SEGA 公司与 IBM 日本公司共同开发的 PC/AT 兼容（俗称为 IBM 兼容机）个人电脑与游戏机“MEGA DRIVE”的复合机。后来石川又回归自己的老本行，继续娱乐硬件的开发工作。



■ TeraDrive

谈到 MD 这款产品，石川比任何其他人都更有感触。那些 MD 开发的过往，也是自己职业的一部分，更是作为一个设计师设计生命中不可磨灭的记忆。尤其是在全世界广泛赞誉之下，MD 已经成为上一个时代的传奇产品。对于石川来说，被问及的问题都像是追忆往昔的时光机，带着所有人重回 MD 生命的起点，再走一次 MD 的成长之路。

当被问及如何加入 Mega Drive 开发设计工作的时候，石川显现出些许激动。曾经参与过的设计项目，都成为他与 MD 结缘的重要因素。

“我曾经是 Mark III 设计团队的首席负责人，而 Mark III 也是 Mega Drive 的技术前身，他们之间在基本概念上有着很多的共同之处，所以很自然的我就成为了推动该项目的负责人。”

正如这世间所有的伟大都需要经历磨难一般。MD 的开发过程也遇到这样那样的难题。

在开始的时候，设计团队希望 Mega Drive 能拥有之前系统的基本功能，包括 System I、System II 和 System 16 的功能，当然也希望他能兼容 Mark III。事实上，SG-1000II 的许多游戏当时已经能在 MD 上运行。而其中最重要的当然要数 Mark III 的兼容了，确保其向下兼容，也是在大范围提高画面表现力的前提下，留住此前主机用户的方法。

众所周知，基于全新理念的设计可以诞生出许多的新想法，而技术很可能成为这些创意流产的瓶颈。MD 开发期间遇到的最大难题是有关于如何处理好图形存储器与内存访问周期之间的效率问题。这在今天看来已经是不可思议的问题了，但在个人电脑尚未普及的当年，它曾经困扰了无数硬件工作者。

石川回忆当年的情况，如此说道：“为了解决问题，我们甚至将 CPU 单幅分为图形组件和声音组件，来减少游戏程序的负担。而保证 Mark III 的兼容问题就意味着 Mega Drive 必须拥有一个 Zilog Z80 CPU，当他运行 Mark III 模式时就会主要使用 Z80，而当回到 Mega Drive 模式时 Z80 就仅处理声音部分了。”

最终在保留与移除的艰难抉择中，MD 选择了 Motorola 68000 作为主 CPU。在当时，娱乐游戏主机早已经开始使用当时俗称的 16 位系统。但因为考虑到成本问题，MD 的这一选择直到设计流程的最后阶段才尘埃落定。据石川说，这一最终决定并不是由他所做的。


▲ Mega Drive 主板。

“其实最终的决定还是由当时的负责人佐藤秀树先生做的。使用 68000，我们就可以在游戏上充分利用编程资源，硬件、总线组件、软件和编码也能轻松处理和应对。”

在画面表现上，SEGA 启用了多个显示技术，使得游戏能够同时拥有两个滚动窗口的画面。在这种情况下，游戏中可以同时运行纵向与横向的窗口。同时子画面的尺寸也可以自行调整以适应整个显示情况。还可以在滚动窗口后显示背景画面并改变每一行的颜色，角色阴影和形态也可以通过色彩的变换显示出来。

一切看起来十分顺利，整个设计也无懈可击。然而最大的问题在于芯片的尺寸，那些一开始想要实现的功能和想法会增加芯片的大小并提高成本，诸多因素导致那些看起来完美的设想并没有能够成为现实。原本可以实现的游戏色彩也就受到了电路结构大小的限制。

即便如此，制作团队也并没有选择使用其他不同的 CPU 或者图像处理芯片。石川在这个问题上表态说："这并不仅仅是选择一个 8-bit 或 16-bit CPU 这么简单的问题。我们从一开始就计划使用一款个性定制并为家庭图像而设计的处理器，而 68000 正是我们所期望的一款，市面上不会有比它更合适的芯片。"

仔细想想，或许就是这样坚定的选择，才使得这些主机设计者们带给玩家更多更优质的体验。

在声卡的选择上，当时的设计团队依然秉承了这一原则。设计师们选择了 Yamaha YM2612 和 TI SN76489 协同工作。一方面考虑到之前已经使用过 Yamaha FM 声卡芯片，一方面在于 TI 声卡芯片能够保证兼容 SG-10000 和 Mark III。

在当年，这种设计工作的艰辛程度简直无法想象。从整个计划在社内通过到设计全部完成，整个过程大约用了一年半左右的时间。起初只有石川一个人负责，后期又加入了四个成员，协助处理调试阶段。

据石川回忆，在后续的开发中，生产过程里最大的挑战，有两个部分让他印象深刻。"其一便是在选择优化内存访问周期规范上，佐藤先生给了我一张双端口存储器的参考数值表，希望我能够找寻一条方法来使该项数值应用于 MD 上。基于这种情况，我先决定了相应的数值便再努力通过观察与想法来实现这些。在这项问题上我的确花费了许多时间。其二便是电路设计理解上的问题，最复杂的电路设计就是 FIFO 存储器和实现多个显示等问题。"



当然就像大家所知道的那样，最终在团队的合作和努力之下，问题顺利得到解决。

事实上在当时，任天堂的 FC 已经几乎是一统天下。即使是声光效果慢慢逊于时代，其产品的流行度依然居高不下。在那个年代如果提起家庭游戏机市场，几乎任天堂就是整个世界的代名词。做为在 8 位机上无法抗衡任天堂的 SEGA，此时决定开发一款产品改变游戏市场格局当然可以理解。而且 SEGA 当时的理念是希望能够让玩家在家中享受和游戏中心里大型街机一样的游戏产品，因此 MD 的设计规格和硬件标准确实超出了 FC 许多。

但是所有人都知道，一直遥遥领先的任天堂并不会甘于被 SEGA 后来居上。当时就曾有传言称任天堂即将公布 SFC，为了应对出现的这一状况，在接近设计过程结束时，佐藤曾经提出提升主机的图像存储能力以便提高主机的能力的要求。

石川说到这里有一些慨叹："我不得不重新设计内存访问周期，减少附加的电路尺寸和 IC pins 的数量。我开始努力想办法增加图像存储能力，却不断碰壁。这样的经历也给我上了惨痛的一课。每一个设计师其实都应该提前考虑到设计过程中可能会出现的一切可能性。只有这样，在以后的设计中，才能轻松地应对突如其来的变化。"

正如当时大部分业界分析师所预料的那样，任天堂的 SFC 如期发布，并迅速夺回优势。创下了家用主机游戏的新历史，也给 MD 带来了巨大的冲击。

毕竟任何一款主机的成功，都需要经典的游戏作品与之相匹配，才能真正发挥其功能。那些为 MD 开发游戏的工作人员，都选择了 ZAX Z80 模拟器来进行游戏开发。那时候远没有现在这样舒适的软件开发环境，现在的模拟器都搭载文件库文件和 SDKs，在当时是万万不可能的。



"我记得程序员都会学习我曾经为开发每一个功能所使用的测试程序的源代码，而这也是由于 CS 程序员们此前没有在 68000 上的开发经验而造成的。"

石川道出了当时游戏开发所面临的一些局限。

通过对石川的访问，现在大家差不多能够了解到当时软件开发团队直接由经理佐藤先生领导。AM/CS 部也划分为更加细致的部门，承担不同的职责。技术部也由此划分而来，石川则担任技术顾问。此外，所有的部门都在一个楼层办公。

各个部门努力协同合作，然而开发过程及模式却与现在大相径庭。主机设计师并不需要询问软件开发者的意见，只有在硬件开发结束后，才会有一个单方面的会议，推出新开发的主机产品并进行细节规格介绍和技术数据说明。

这种做法其实是任天堂兴起的，他们把所有的硬件权力集中在手上，分发软件开发权并对第三方软件进行审核。这种近似于独裁制的方式让当时的软件开发者叫苦不迭。但在家用机市场还没有形成三足鼎立的年代，这是搭上黄金船的最好机会。许多软件开发商为了争取到授权竭尽所能，也因此诞生了许多经典作品。

SEGA 在第三方软件策略上并没有太多改变，但因为其自身的软件商特性与任天堂相似，这家公司的第一方软件尤其为人们所津津乐道。不过由于 SEGA 的加入，当时整个游戏业界的第三方软件策略已经有所松动，这也是 SEGA 带给游戏业界的一缕新鲜阳光。

仔细回忆一下，《音速刺猬索尼克》、《幽游白书》、《超级忍》、《梦幻模拟战》、《大航海时代》、《怒之铁拳》、《魂斗罗》……这些如今为玩家所熟知的游戏，都曾经与 MD 一起陪伴玩家一路走来。跨过时间的长河，电子游戏的成熟商业历史也已经走过了三十几年的风风雨雨。如今 MD 这台主机已经消失在玩家的视野中，那些游戏记忆却依旧熠熠生辉。在石川的记忆中，《索尼克 2》是 MD 上最好的一款游戏。双人模式充分使用了交错显示功能，将两个玩家的窗口一起显示在一个频幕上，那时并没有游戏机使用交错显示功能，这样的做法无疑是超越时代之举。

在 MD 开发结束后，石川被调至 System 32 的开发团队工作，MD2 则交由 CS 团队与 Mega-CD 和 Super 32X 一起开发。严格来讲，MD2 在表现力上并没有太多的变化，也是由于重新设计和削减成本所造成的。

回顾整个 MD 的开发历程，石川唯一的遗憾就在于，CPU 问题确实拖延过久，而且 CPU 界面和图像存储器扩展上并没有实现自由的设计理念。

对此石川不无遗憾地感慨道："可以的话，我非常希望能够充分通过一些变化来改善这个问题。"

然而 MD 已然成为过去，这样的遗憾也已无法得到弥补。甚至连 SEGA 这家公司的起起落落也在那之后的许多年里成为业界不断的新闻和旧恨。

PART 2：再战江湖

凭心而论，MD 时代的 SEGA 虽然未曾真的打败任天堂，至少为它缔造了一个崭新的主战场。在欧美地区，玩家对于 MD 的辨识度远远要高于 SFC。这让 SEGA 收获了一大批日本本土市场之外的忠诚粉丝。这些粉丝对 SEGA 的硬派风格和游戏素质都赞誉有加，但在全世界游戏市场上它始终未能真正推翻任天堂的统治。SFC 的软件策略比之 FC 时代更加成熟稳健，老牌国民级游戏的加盟和新兴厂商的崛起都给 SEGA 带来了巨大压力。MD 的销量节节败退，哪怕是之后推出的 32X 和 CD 机也不能挽回颓势。

正是基于这些理由，SEGA 决定推出新主机，SEGA 土星。一台 32 位元，能够运行 CD 光盘，拥有强大显示芯片和内存的游戏主机。游戏主机的设计采用的圆角立方体，读盘仓凸出微微的拱形弧面，上面设置了电源灯和读盘灯双灯设计。游戏主机以银河系行星命名，可见 SEGA 当时对其寄予的厚望。

按照当时的技术和制造工艺来看，SS 的成本毫无疑问极其高昂。这也使得最初版的 SS 销售了没多久之后，SEGA 就推出了删减一部分工业设计的版本做为替换。这也使得初代 SS 在收藏价值上有所提升，是很多 SEGA 铁粉的终极目标之一。

如今去罗列这个当年曾经辉煌的主机性能数据已经毫无意义，只看 SS 时代其主机拥有的独占游戏和软件阵容，放在今天来看很难想象这样一台家用游戏机居然会失败。无论是 SEGA 自己的软件支持，还是一大批坚定的第二方软件商，都让 SS 的软件阵容充实无比。

从主机性能和画面上来看，当时的 SS 让 SFC 几乎无法继续苟延残喘。不仅有《SEGA 拉力》和《VR 战士》等游戏，更创造出了诸如《樱花大战》这样的全新原创游戏。在恋爱游戏还都是娘娘腔的年代，《樱花大战》把战斗、恋爱和育成融为一体，让美丽的女孩子们为守卫世界去奋斗。光是这种原创能力就已经让业界赞叹。





▲世嘉土星

在整体策略上，SEGA 延续了 MD 时代的名作移植的路子，把街机上的优秀作品尽可能原封不动移植到家用机上。这种做法对于那些热爱硬派游戏的玩家来说当然是好事，因此而集结于 SS 平台下的玩家也越来越多。然而家用游戏主机在进化到 1990 年代中期之后，玩家对各种游戏的需求和口味也开始发生了变化。

换而言之，整个市场的大环境开始改变了。

论及 32 位元的主机时代，应该算是日本游戏真正让全世界都怦然心动的好年代。在技术力尚不足以支撑大型创意的年代，日本游戏制作厂商以其对细节孜孜不倦的追求和在创意上的不断翻新，成功地俘获了几乎全世界玩家的心。伴随着电子游戏历史不断成长的少年们成为年轻人，依然是这个市场的消费主流。

游戏逐渐更符合成年人的标准，也是那个年代主机游戏的特色之一。



回顾整个 SS 发展的时代，2D 游戏的没落和 3D 游戏的崛起是当时最主要的趋势。但在设计 SS 的时候，SEGA 延续了上一代主机的一些特性，虽然诞生了让人惊叹的《VR 战士》，在 2D 图像的处理上却做了更多强化，为此也延续了最初的双 CPU 策略。却又因为成本限制，不得不考虑用较少的 RAM 内存完成各种程序运算。这些做法在现在看来当然缺乏远见，却是因为积累了 MD 时代的种种得失得出的结论。

正因为这种先天不足，在完全移植街机版的格斗游戏如《拳皇》系列等作品时，SS 推出了扩充加速卡。这种用外部工具提升内存容量进而让游戏加速的做法在 SS 时代被发扬光大，甚至出现了会让视频播放更加清晰的电影卡等硬件扩展。

对于当时的 SFC 来说，从性能上来看 SS 毫无疑问是一台怪兽级的主机，也是让任天堂拥有巨大压力的强劲对手。

这一次，几乎所有人都认为 SEGA 应该会拥有一个比较美好的明天，可惜大家都错了。

SS 上市导致了任天堂也开始积极筹备自己的主机，当时任天堂先是寻求与 SONY 合作，以生产光盘载体为主的下一代游戏主机。这台主机外形酷似 SFC，被命名为 PlayStation，近似于 SFC 的硬件设计，却又能搭载光盘。原本应该是天作之合的产品因为任天堂的单方面毁约而终止，为此 SONY 的损失以亿美元计算。SONY 的娱乐部门在这次惨痛经验之下开发出了新的游戏主机并投放市场，这一场看似赌气的行为却诞生了游戏业界的新巨头。

当时的任天堂认定不能廉价盗版并可以控制生产线的卡带依旧可以成为新主机的软件载体，这一点几乎等于是逆着时代的脚步前进。其开发的 N64 主机全世界范围内叫好不叫座，虽然销量不错却并不能保住霸主地位。SS 本以为可以在这一次终于扳倒任天

堂，却未曾想到 SONY 加入战局之后居然符合了当时的市场规律，彻彻底底凭着营销策略的优秀开始普及。

这一世代的战争持续了大约不到四年的时间。期间 SONY 根据年轻人对游戏的热情重新定义广泛的游戏玩家群体，不断拓展更多的时尚年轻人加入游戏队伍，使得玩家数量激增，也让 PS 主机成为世界范围内最畅销的商品之一。相比之下 SS 的最终销量不到九百万，几乎算得上是惨败在本次主机战争中。

在 SS 时代，SEGA 几乎尝试了一个硬件厂商的所能做到的一切。无论是广告、调整软件策略还是拉拢结盟第三方软件厂商。但这一切似乎都收效甚微，玩家们开始慢慢疏离 SEGA 的作品。尤其是在 SQUARE 宣布了《最终幻想 7》登陆 PS 之后，这一击几乎击沉了 SEGA 支持者们的所有信心。随后在整个后 SS 时代，各种作品开始被重新移植到 PS 上，证明了商业法则永远是那样残酷。SEGA 这样的公司注定要孤独向前。



▲格兰蒂亚



1999 年，SS 上最著名用来对抗《最终幻想》系列的 RPG 大作《格兰蒂亚》被完美移植到了 PS 上，宣布了这一世代战争的终结。

在这之前没多久，SEGA 发售了它们的下一代主机 DC，全名是 DreamCast，梦想传播，主机标志为蚊香，开机音乐由坂本龙马亲自制作，操作系统由微软协助改良完成。

PART 3：英雄不再

时任 SEGA 社长的中山隼雄在当初决定推行 DC 这台主机的同时，也批准了 SEGA 明星制作人铃木裕的一个大胆计划。这两个计划联合起来，被认为是能够弥补当时 SEGA 没有顶级游戏品牌缺憾，并通过升级主机占领新时代玩家市场的双重良策。

在大约 DC 上市两年前，任 AM2 研负责人的铃木裕有一个大胆的计划，他希望把自己最著名作品《VR 战士》中的角色融入一款 RPG 当中，并使之成为角色可以联动的那种顶级游戏 IP。

在这个设想的支持下，铃木裕带领团队制作了一段精彩绝伦的演示 DEMO。这段 DEMO 的 3D 多边形画面几乎是 SS 理论值的最高峰，即使是当时的 PS 也不能与之相比。但如何最佳调用机能，让游戏能够流畅运行，即使是铃木裕本人也颇为头疼。就在这时候，SS 的销量已经让人无法再获得信心了。中山隼雄要求设计团队重新设计一款新的主机，并外聘了美国的 IBM 设计师同时进行开发。当时带领日本团队的领导人依然是佐藤秀树，他认为精巧可爱美观的主机更能获得玩家青睐，而集成度高的工业设计也能让人对产品有高科技凝聚于此的感觉。





国外团队则认为，在主机性能上应该尽可能地提升,不能因为妥协而放弃某些功能。但在外观设计上，IBM 方面的设计团队并不能满足亚洲客户的审美需求，这一点是 SEGA 无论如何也接受不了的。

在抉择之下，SEGA 总部最终选择了日本佐藤秀树团队的方案，并将之命名为 DC。这款主机在性能上的夸耀几乎成为了当时游戏杂志的主要新为题材，但很多开发者却知道，它最大的改进实际上是在架构方面实现了与软件开发的轻便与互换便利。几乎如同主流电脑般的硬件配置让开发者告别了相对艰难的岁月，也不用再考虑 SS 的双 CPU 架构。这种进化看得出 SEGA 依然是具有野心和进取精神的一家公司，当然很少有人知道他们还在策划一个庞大的游戏项目。



这个游戏项目就是铃木裕最初希望在 SS 上实现，但最终不得不转战 DC 的那个 RPG。在最开始的时候，游戏的主角本来想定为《VR 战士》的男主结城晶。但随着游戏策划的深入和对市场的考虑，角色最终选用了一个大家代入感更强烈的青年，他身穿一件夹克，目光坚毅脚步坚定。这就是大家后来很熟悉的那个为父亲报仇的故事，这就是《莎木》。

《莎木》最初的计划是剧情共有 16 章，采用连续续作的形式制作并发售，通过不断推广和粉丝之间的口碑营销形成良性循环。一旦作品的引擎和素材累积成功，后续作品的开发将变得比较轻松，进而形成一个资金链的良性循环。

这是多么美好的愿景，恰恰说明 SEGA 内部充满着那种乐观主义的向上精神。哪怕是在软硬件上都有过惨痛失败教训，依然会向往明天，期待着一些美好发生。

在这样一种情况下，DC 发售了，很多 SEGA 的作品也焕发出新的青春。譬如《梦幻之星 网络版》几乎横扫了当年所有的游戏大奖，并在主机网络游戏方面做出了极为超前的表率作用。许多作品也在 DC 平台上获得了更好的表现，如同期的《格斗之王 98》就拥有超越街机的画面。

论及在家用机平台的表现，DC 当时几乎已经堪称典范。但这样一台主机，似乎没有什么能让人印象深刻的大作，RPG 作品也多半都是以小品级为主。让人印象深刻的《霸天开拓史》等作品都未能很好地完成拓展玩家群的目的。当时整个 SEGA 似乎都把期望放在了《莎木》身上。

做为铃木裕的倾情力作，SEGA 对《莎木》充满期待是可以理解的，当然制作人本身对作品也是充满自信。铃木裕是一个对传统文化和艺术追求都有相当高标准的制作人，其制作理念在当年充满了电影化叙事的倾向，对游戏世界的描绘也远超于当时同时代制作人。《莎木》的第一章横须贺几乎做到了所有 NPC 都有各自的故事，整个世界浑然一体又让角色沉浸其中。这种花费大量人力物力描绘世界的做法在当时绝无仅有，乃至于整个作品的制作费用在 1990 年代末期达到了惊人的七千万美元。

当时游戏的开发难度之高，可见一斑。

因为游戏内容和剧本过于庞大，《莎木》第一章只能以芭月凉复仇的线索为主，慢慢展现在横须贺内的生活细节，并努力塑造人物。

这样的方式在当年那个年代还是被玩家所接受的，那时候还没有快节奏的手游和页游。

1999 年底，《莎木 一章 横须贺》在日本发售，最终全球售出大约一百二十万套游戏。

如果有一个比较直观的对比的话，同样是在 1999 发售的《最终幻想 8》全球销量大约是八百五十万套。

这也从另一个侧面证明了 DC 的销量的不尽如人意，哪怕是在欧美地区的销量也没有预想中的理想。

《莎木》获得了媒体和玩家的一致好评，但游戏本身因为的确细节过于丰富，乃至于让人有一种玩人生 RPG 的感觉，并没有获得大多数玩家的认同。当时 DC 的销量不够理想，游戏自然也因此不能获利。SEGA 当年因为制作《莎木》而一度出现资金链枯竭的状态，还是由 CSK 社长大川功把个人财产数百亿日元捐赠给 SEGA 才得以继续经营。而大川功在捐出自己所有财产之后仅不到一年就撒手人寰，生命之无常实在让人唏嘘。

随着 DC 在市场上慢慢被玩家接受，已经在游戏市场上得到了极大好处的 SONY 推出了 PS2，并直接结束了这场硬件战争。

任天堂的 NGC，SEGA 的 DC 和 SONY 的 PS2，这三款游戏机在同一个时代竞争，真正拥有雄厚软件商支持的却反倒是那个被认为游戏开发环境不佳，并且不太懂游戏行业的 SONY。

PS2 的出现，就像是当初 MD 对上了 SFC，SEGA 很难去撼动一个上一代产品极为成功的厂商。DC 的销量开始巨量下滑，最终支撑到了 2001 年，SEGA 宣布退出硬件市场，从此只专心开发游戏软件。

2001 年 SEGA 还发售了《莎木》的第二章，这是铃木裕当时在 SEGA 对玩家的承诺。可惜对于 SEGA 来说，《莎木》是一个业界新形态的标杆，但同时也是拖累 SEGA 的一道枷锁。若没有两作《莎木》近七十亿日元的投入，可能 SEGA 也不会那么早放弃硬件市场。但福兮祸兮无人能说得清楚，做为软件商的 SEGA 诞生了诸如《马里奥与索尼克北京奥运会》和《如龙》等新的品牌。这些游戏的销量远远超过了曾经做为硬件厂商时代的同类产品。由此也证明了这家公司在软件制作实力上的确非凡，只是自身平台不够优秀拖累了游戏制作部门。

转型后的 SEGA 尤其值得一提的还是《如龙》系列，这个几乎在理念上继承了《莎木》很多特质的游戏在细化上做到了堪称极





致。游戏的故事也带着SEGA本身的硬派风格，让人唏嘘人性的同时也不由自主联想起SEGA的命运。游戏发挥了日式游戏的特色，在场景细节和世界观描绘上都做到了极致，以至于形成与同时代沙盒游戏完全不同的套路。在大家拼命努力做出大规模沙盒游戏之际，《如龙》致力于在细节处见功力的描绘，让玩家在一条街道和一个街区的体验逐渐丰满。游戏发售至今仍是广受好评，基本上被认为是SEGA所有项目中最有号召力的作品之一。

看到如此前景，或许很多人都开始试着慢慢遗忘那个曾经硬派的SEGA了，也试着接受现在这个不断推出适合各种人群口味作品的SEGA。

英雄不再，这是任天堂WII上的一款动作游戏，用它来形容如今的SEGA或许再恰当不过了。



PART 4：垂暮之战



2015年E3注定是历届游戏展上最传奇的一次。在这次游戏展上，许多被玩家戏称为“有生之年”的作品一次性公开制作消息。无论是E3的常客《最后的守护者》，还是玩家呼唤期待了多少年的《最终幻想7》重制版，都引来潮水一般的尖叫和欢呼声。但真正论及在欧美能够让人止不住泪水涟漪的作品，仍是当属《莎木3》众筹的开启。

制作人铃木裕自己都坦言，十四年来，无数人问他关于《莎木》续作的问题。这个问题铃木裕自己都无法解答，在经历过《莎木》制作之后，他已经独立出SEGA自行发展。如今已经有五十七岁的铃木裕回顾自己的游戏创作生涯，那些曾经闪光的经历都不及这一次遗憾来的猛烈。即使是被人誉为带领这个世界走向3D成熟期的大师，即使有着这样那样的优秀作品，他心中仍会挂念那一款游戏，那一个年轻人和女孩的故事。

《莎木》留下的，不仅仅是作品本身的遗憾，还有许多人从青稚到成熟的成长烙印。这些烙印正如电子游戏的发展史贯穿了大家心灵深处一样，不可磨灭。

《莎木3》的众筹开启既在意料之外，也在情理之中。通过游戏众筹对整个市场做出一个预估，铃木裕也能充分说服投资人对项目进行支持。当年DC平台无法验证这款游戏的真实魅力，全球不过数百万台的销量之下，游戏销量不尽如人意。那么通过现在网络时代的方式来验证游戏依然拥有强大吸引力，也是铃木裕为了市场妥协的一个折中方案。

事实上，之前所有人都认为这个项目最难的部分，是最先被铃木裕解决的——《莎木》的完整版权在SEGA手中，而谁也说不好SEGA对这个项目还有什么期待。但正如很多人所推测的那样，目前的SEGA认为除了铃木裕，估计也不会有其他人能够接手这个续作的开发。

所以诚如铃木裕自己在采访中所说的那样，其实大家都把问题想复杂了，他只是去跟SEGA达成了版权谅解协议，这个问题就迎刃而解了。





游戏开启众筹之后，成为了 KS 史上单机游戏众筹速度几乎最快，最终成绩也是最好的游戏之一。《莎木 3》为期一个月的众筹最终获得了差不多六百三十万美金的捐赠，这些支持者充分说明了《莎木》系列在时隔十四年后依然拥有强大的号召力。而这种号召力，正是投资者们愿意看到的。

如今《莎木 3》已经成为行业内最热门的话题，不断有旧时代的程序员和美工们加入项目。让这个计划看上去更加美好，而这也正是电子游戏送给人们的最好礼物——期待一些美好的东西，在这个世界不断绽放。

做为玩家，对《莎木 3》的期待自然不用多说。在新时代的引擎和技术支持下，游戏能达到一个什么高度让人忍不住遐想。

SEGA 这家公司的荣光也因为这些曾经的遗产而不断重新被提起，而名作在新时代的重生也总是大家最愿意看到的话题。在这样一种热点下，《莎木 3》离开了 SEGA，却带着 SEGA 的精神越走越远，仿佛是对这种精神的最好肯定。

PART 5：失败者传奇

时间过去了十五年，在《文明》这款游戏中，这是按一下空格之后，游戏里流逝的时间。

在这段时间里，放弃了硬件市场的 SEGA 因为种种原因易主。

失败，奋力拼搏，不断缔造新的东西，不断留下更多遗产……

这样描述 SEGA，似乎再合适也不过了。

没有任何一款能够让整个世界惊叹的硬件产品，没有在游戏领域获得丰厚的回报，也没国民现象级的游戏作品……就这么失败着失败着，SEGA 已经成一个时代的传奇。

有时候不得不感叹，时光荏苒，在这条路上做过一些事的人，或许才容易被历史铭记。

于是现在回首，那些曾经的美好似乎都正在远离，那些新来的似乎都在路上。但大多数时候，缅怀真的能够让人心灵平静。

也只有为这失败者的传奇叫一声好，才是对过往黄金岁月的最好怀念。



Konami 秘辛之573传说



1 失落的回忆

“你知道三品善德这个人吗？”

最近几个月以来，每当在现实中或网络上遇见圈内的朋友，我都会迫不及待地以此作为开场白，屡屡碰壁之下甚至有段时间怀疑起了自己的记忆是否出现紊乱。世界上是否真的存在过这样的一个人？毕竟岁月如逝，本人早不复当年的博闻强记，而时代潮流的兴替更是彻底湮没了曾经的历史痕迹。不禁又追悔万分，不该在昨年装修时将珍藏十多年重达近百斤的诸如《FAMICOM通信》等日文期刊尽数送入了废品回收站，以至于现在无从着手搜寻资料……

在本人日渐模糊的记忆中，在1997年之前三品善德一直是以Konami著名的全年龄向美少女育成类游戏《心跳回忆》主制作人身分频繁亮相于《FAMICOM通信》(《FAMI通》的前身)等专业媒体，其形象倒不敢恭维，戴着深度眼镜并微有中年谢顶趋势的典型猥琐男形象。对于三品氏的记忆深刻，并不仅仅源于对初代《心跳回忆》这款不朽名作的格外钟爱，更因为其人当年在接受《FAMICOM通信》副编集长渡边美纪采访时，曾经坦言游戏中很多情节来源于自身真实的校园生活，例如在游戏中遭到所有女生嫌弃不得不一个人孤独过圣诞夜的悲惨场景等，完全能够引起如我辈一干同龄人的心灵共鸣。依稀还记得，三品善德、冈本吉起和饭野贤治这三个当时大红大紫的新生代制作人应该同是出自创造社设计专门学校的校友，某杂志曾经特意制作了一期联合访谈专题。从严格意义来说，Konami第一个在公众媒体面前露脸的所谓明星制作人决非小岛秀夫，更不是高冢新吾、内田明理等后生晚辈，而是凭借着《心跳回忆》大卖在32位元主机时代早期炙手可热的三品善德。(《心跳回忆》初代各版本合计销量将近150万套，其中PS版《心跳回忆 -Forever with you》累计突破55万，是Konami当年度最畅销的家用游戏)。



▲当年获得空前成功的《心跳回忆》。

大约1997年夏季是一个时间的分水岭，三品善德逐渐淡出了人们的视线，取而代之的Konami明星制作人便是时下赫赫有名的小岛秀夫，是时小岛尚未开发出奠定他业界崇高地位的《Metal Gear Solid》，只不过凭借着《宇宙骑警》刚刚崭露头角。虽然包括笔者在内不少人很早就知道小岛在1997年曾经亲自担纲主持开发了《心跳回忆》的外传类作品《心跳回忆 青春校园》三部曲，但当时并没有人对此幕后隐藏的诸多玄机有所觉察，毕竟系列作品中途更换制作人原本就是家常便饭事情。进入本世纪后，再次在媒体上被官方吹捧为所谓《心跳回忆》之父的是一个叫作Metal Yuhki的人物，此时本人早已经过了留恋青春校园生活的年龄，看了相关新闻后虽然稍有讶异，但依然想当然认为所谓的Metal Yuhki氏"(メタルユ－キ)应该就是当年的三品善德，日本ACG圈并不乏以绰号或笔名之类在公众面前故弄玄虚的先例。

2013年，一家日本老牌的ACG类媒体刊载了一篇名为“业界灵异事件”的专题中偶然提到了这样的血腥轶闻；位于东京六本木闹市区繁华地段的某大型游戏公司中曾担当著名美少女养成类游戏开发的知名制作人，在1998年春夏之交某日临近黄昏时，突然口中高喊着奥特曼中主角的经典台词从十几层楼高的办公室窗户纵身跃下……后来由于该公司向媒体界施加了强大压力，事件最终丝毫未引起外界的瞩目。当初在六本木拥有办公场所的日本大手游戏开发商只有Konami和以开发RPG知名的某社，后者在草创初期倒确实制作了几款情色游戏，但那种见不得光的小打小闹无论如何也摆不上台面。我当时第一直觉就是立即联想到了那张戴着深度眼镜且微有中年谢顶的猥琐面孔……

通过无所不能的网络搜索，我意外发现无论GOOGLE还是YouTube等渠道都无法获得任何


▲被称为Metal Yuhki的斋藤干雄。

“三品善德”相关的点滴讯息，被Konami有意无意宣传为“心跳回忆之父”的Metal Yuhki也根本不是三品氏，而是另外一个叫斋藤干雄的人，此人在PC–E初代《心跳回忆》中不过担当了音乐监督。斋藤氏由于负责《心跳回忆2》以后多代作品过程中在历次参加玩家见面会时态度傲慢冷淡，对于玩家们的恳愿质疑漠然置之，因此在广大粉丝群体中的口碑相当恶劣（注：并非自己苦心孕育的孩子自然不会有特殊的感情，是不是这个理？）。总而言之，在这位所谓的“心跳回忆之父”的精心照料下，《心跳回忆》这个Konami曾经的看家招牌从初代时累计超过150万套的空前大成功（至今依然是美少女养成类游戏的金字塔），最终下滑到4代的不足10万套，经营层不得不断然终止了这个名作系列的所有后续开发计划。

日本是一个网络资讯非常发达的国度，在ACG圈即便是一些参与制作过三流作品项目的无名小辈往往都拥有相应数量的粉丝团体，或可以查阅到非常详尽的个人生平资料。然而三品善德这样一个活跃于上世纪90年代中期的大牌制作人居然形同人间蒸发一般无片纸讯息，这样的情况实在让人莫名惊诧了！我曾经询问过包括一位当年Konami上海的资深员工在内的许多圈中人，他们都表示对三品善德此人闻所未闻。正当陷入完全绝望时，某位当年曾经连续在国内多家游戏媒体担任过编辑和撰稿人的女性玩友宣称对这个名字有些印象，并明确肯定陨落多年的昔日某国内媒体在报道《心跳回忆》专题时也曾涉及过此君，此番话语至少让在下确信自己并非产生了记忆错乱。由于长期间不得要领，不得不将心中的困惑再度埋藏到心底，直到最近网络接连曝光出Konami和上月景正家族的一系列黑幕，过去始终支离模糊的事件脉络逐渐有了些头绪。

在和友人LENY聊起这件事情时，他忽然问我：“你是否咨询过那些制作《心跳回忆》专题站点的玩友？”此番话令我醍醐灌顶，过去始终把求索资讯的突破口放在一些所谓圈内人士身上，毕竟十几年前那个网络未兴的半蒙昧时期实在已经是年深久远，三品善德其人本身或许缺乏类似小岛秀夫那样的人格魅力，更况且那款名作也早成昨日黄花，圈内如我这般喜欢钻牛角尖的人毕竟还是少数。于是，我开始有意识地拜访一些《心跳回忆》相关专题站的管理人，依然是不得要领，直到我遇见了一个网络ID：往生已逝（专题站：心跳回忆百科全书）的朋友，当我再次开门见山询问：“阁下是否知道三品善德这个人？”

答复一如往昔，我几乎完全绝望了……

ID：往生已逝告诉我Konami过去一直不重视突出宣传制作人，《心跳回忆》PS/SS以及SFC三个版本的制作人由三个不同工作室移植，领衔的制作人也完全不同。他表示如果三品善德此人确实存在并主持了初代的开发，在这个游戏的原点PC–E版结尾的开发STAFF列表中一定会占据醒目位置，而他恰是国内极少数拥有这些资料的人之一。于是，往生已逝的秘藏资料成为了我最后一根救命稻草。

原本说好当天晚上就给我答复，但是在QQ上一直等到半夜都毫无音讯，直到次日下午方等到了期盼的回音。很显然，往生已逝君为查找相关资料应该煞费了一番苦心。

三品善德原隶属于KCE东京分社第四开发部，领军主持开发了PC–E平台的《心跳回忆》，该游戏大热以后第四开发部更名成立了Virtual Kiss Production（虚拟之吻工作室）并由三品氏任本部长。三品氏随后又负责监督了《心跳回忆》面向PS和SS的次世代平台的强化移植工作，销量口碑均远远超出预期（注：次世代两版本的销量合计将近百万，开创了日本游戏史上罕见的移植作销量远高于原作的范例），不过这两款移植版本中领衔的都是Konami的元老重臣北上一三（KCE东京分社社长）。往生已逝根据我提供的线索顺藤摸瓜，查到Virtual Kiss于1997年初开始着手《心跳回忆2》的项目开发，不知道什么原因和Konami本社经营层发生了激烈的冲突，除了三品善德和音乐监督斋藤干雄以外所有其他成员都被炒了鱿鱼，该工作室于年末宣布完全解散。《心跳回忆2》由斋藤干雄领军负责开发，Konami从社内抽调了许多精兵强将充实新开发团队，其中涌现了不少以后名声大噪的强者，例如开发了《恶魔城》2D横版系列的IGA(五十岚孝司)和《爱相随》系列的内田明理。北上一三还亲自出面重金请回了于1996年先期离职的PC–E版《心跳回忆》的开发灵魂人物立石流牙（注：立石氏对于《心跳回忆》的贡献可能仅次于三品善德，据说是他提案确立了游戏的类型构架），不过仅仅不到三个月时间就又演出了一场闹剧，据说立石流牙在开发理念上和斋藤干雄发生了激烈冲突，最终立石含忿再度破门而出，自此一去永不回头。

视线回到了线索的主人公三品善德，三品善德在社内被闲置了一段时期后，一度被调往KCE横滨担任了董事，后来又传闻被调回神户的小波工场负责街机箱体的改造和再利用工作，然后就再也没有任何相关讯息了……虽然《心跳回忆》系列由辉煌走向陨落的历史脉络已经完全清晰，但还是没有任何证据可以把三品善德和KCE东京跳楼事件的主人公联系在一起，作为一个曾经的游戏狂热粉丝，本人当然并不期望为TV游戏产业付出了莫大贡献的三品氏遭遇到任何不幸和意外。再冷静回头想想，三品善德这样一个在Konami摸爬滚打那么多年的老臣，谅必对其企业文化早已经洞察秋毫，能够干出那种过激冲动行为的，或许不过是一个曾经在《心跳回忆》团队干过的毛头小伙子……

“这是一个多么神奇的公司啊？！”一个曾经在欧美大型游戏公司任职并参与开发过AAA级作品的朋友如此感叹道。

通过查阅资料，我发现《心跳回忆》及其周边商品的经营利润在1995至1997年这三年间占据了Konami集团整体收益非常重要的作用，在PS/SS版大卖的1996年甚至占据了超过四成（其重要性至少不会低于当下的《MGSV》）。1996年一年，仅女主人公藤崎诗织相关周边商品如公仔和电话卡等的市场规模就达到了约8亿日元，其整体效益之庞大可见一斑。游戏开发团队出现的重大变动足以会对当时Konami的股价造成剧烈影响，试想横井军平从任天堂退社次日，任社股价一度几乎陷入跌停。然而从当时Konami股价的运行轨迹可以看出外界对此似乎毫无所知，甚至在日本游戏业内也未掀起多少波澜，不得不说该社经营层在处理危机事务的手段方面非常老辣娴熟。

Konami长期以来一直是日本国内拥有员工人数最多的第三方大手游戏开发厂商，其巅峰时期甚至将Hudson、Takara等著名企业都纳入麾下。对于这种数千人规模的大企业来说，人才的流出流入原本就是司空见惯的事情，事实上Konami过去曾经经历过的多次重大人事变动都对日本游戏产业造成了相当正面的影响。例如1984年前后的神户本社迁移事件，许多关西籍贯的员工由于不愿意跟随本部迁移至东京而选择离职，其中包括冈本吉起等相当部分游戏开发优秀人才进入了Capcom等关西系游戏会社。



▲《心跳回忆》中的藤崎诗织是当时玩家心中的女神。

Capcom 因为当时有近半员工出身于 Konami，曾一度被调侃为“小波难民收容站”（注：Konami 的日文汉字直译就是小波，其波浪状条纹构成的社标最初含义据说就是稳定而连续的小浪潮所积蓄的巨大力量）。原本技术力平平的 Capcom 通过招兵买马而实力飞跃提升，从名不见经传的三流小会社一举跃升全世界知名的上市企业，其风头之劲一度力压 Konami。至于 1988 年再一次发生的人事大调整，很多 Konami 技术骨干离职后选择自立门户，其中最著名的便是开发过《火枪英雄》和《斑鸠》的财宝社（Treasure）社长前川正人。虽然 Konami 在过去数十年间不断调整企业部门结构和人员，但是外界媒体鲜少听闻其发生薪资和版权的诉讼纠纷，再加上该社发行的游戏大多都是健康明快类型的作品，因此其公众形象始终保持上佳水准。更兼 Konami 在硬件厂商的激烈竞争中又长期保持不偏不倚的微妙中立，是故在核心玩家群体中亦得以置身口舌是非之外。

然而在铁幕的背后，Konami 经营层的真正面目似乎并非那么亲切可人。《日本经济新闻》近日以“一步步走向歧路的上月王国”为标题的专稿对 Konami 的企业运营体制进行了大起底，其中曝光的种种现状令人瞠目结舌，简直难以想像会发生在一个历史悠久的上市大企业。报道称 Konami 社内的内部监察室专门负责监视公司内部的员工交流，管理人员的进出。如果有员工跳槽进入新公司，该部门会主动联系对方企业对前雇员进行负面评价（《幻想水浒传》的剧本创作者村山吉隆退社后一度就职接连遇阻）。监测课（モニタリング课）则对公司内部场所无处不在的密集摄像头日夜监控，Konami 的摄像头并非用来防火防盗，而是用来监视员工的行为。员工的外出就餐时间也受到严格规定，上网使用邮箱更必须获得公司批准许可。对于那些“无用”的员工，Konami 更是手段无所不用其极，有现场开发人员被贬为保安和清洁工的，还有的被调往游艺机工场拧螺丝（遥想起传说中三品善德大叔的最后行踪）。与之相比，当年因为要求员工在密室静坐反省被业界大力抨击的前 SEGA 社只能算是小巫见大巫了。



▲《日本经济新闻》的专稿报道。



▲ FOX,DIE。

真正让 Konami 和其控股人上月景正家族声名狼藉的却是该社对于著名的小岛秀夫开发组（Kojima Productions）的种种不公待遇。

最近有一个名为 Super Bunnyhop 的大人气 Youtube 频道也曝光了一份 Konami 内部员工披露的企业内幕，匿名员工的爆料显示 Konami 于今年三月强制将 Kojima Productions 重组为 KCE 旗下第 8 开发部，此后四个多月里第 8 开发部成员的电脑一直处于无法和外界联网的状态。由于《MGSV》的开发经费已经超过了 100 亿日元，早就对小岛秀夫的特立独行深感不满的上月景正下令对其言行进行严格限制，连其在个人主页放置游戏截图亦被严重警告。据传 Konami 经营层对小岛发出了《MGSV》必须在 9 月前完工发售的最后通牒，否则不惜采取措施走马换将。随着《MGSV》在全球正式发售，越来越多的明显证据表明这款万众期待的超大作是一款草草收场的赶工半成品，种种原本不应有的缺憾给该作染上了浓郁的悲剧色彩。虽然无论小岛秀夫本人还是 Konami 都尚未正式发表，小岛的离职却已经成为了业界的共识，Konami 似乎并无意安抚挽留这个曾经为会社建立了莫大功绩的不羁天才……

我们应该感到荣幸，幸而当下正处在一个网络讯息无远弗届的时代，专制的魔爪已然无力遮蔽事实真相。亦幸而小岛秀夫本人在 TV 游戏领域的知名度也足够大，其成就足以载入业界青史。否则的话，或许在不久的将来，又会不知从哪里冒出来一个“官方认可”的所谓 MGS 之父，就像《心跳回忆》、《恶魔城》和《幻想水浒传》等昔日名作那样，真相已经逐步消逝在时间的尘埃中。

2 枭雄：

笔者很早便知道 Konami 在日本国内的代称“573”，当时不明其意，以为可能来自于股票交易代码之类。直到多年后才了解到因为 Konami 的日语读音和 573（GONAMI）相近，最初很多该社的合作方多以此而误读调侃之，社长上月景正闻之非但不以为忤，反而欣然以此作为企业的谐称。除了源于《魂斗罗》的经典游戏秘技上上下下左右左右 BA 以外，事实上在 Konami 社内最被广泛应用的隐藏彩蛋和秘技便是 573 这个数字。例如《心跳回忆》中主人公真正能力全满的数值是 573、《MGS3》大结局处敌兵摩托车牌号就是 0573，而《沙罗曼蛇》等一些射击游戏中得分尾数为 573 可能会有意外惊喜……0120-086-573（HELLO！ Konami）这个 24 小时免费电话在红白机全盛时代给许多日本游戏玩家的童年带来了难忘的美好记忆，有着美妙嗓音的话务员小姐 / 先生会不厌其烦地向小玩家们解答游戏中的疑难问题，甚至包括其他厂商的热门游戏。2002 年，为任天堂 NGC 开发了名作《巨人的多西》的独立制作人饭田和敏在接受媒体专访时，曾动情的回忆了童年时深夜打 573 专线询问任天堂游戏攻略方法的糗事。虽然这个免费电话在多年前已经终止服务，但是对于 Konami 早年的企业形象起到了相当积极的正面影响。

2010 年，Konami 又设立了官方 Twitter 帐号 Konami573ch，成为其在网络全新的宣传渠道。

Konami 全盛时期，另外一个与之紧密相关的名字便是“矩形波俱乐部”。这个赫赫有名的音乐团体的核心成员由 Konami 社内员工古川元亮等人于 1987 年发起组成，会社对该团体提供了不遗余力的财力支持，进行许多场全国巡回公演并发行数张热销唱片专辑，甚至植松伸夫和菅野洋子等业界大腕早先也曾与之合作。这是一个双赢的成功商业合作模式，矩形波俱乐部成员创作了无数脍炙人口的游戏音乐旋律，而 Konami 则极大提升了业界的口碑。从矩形波俱乐部的火





◀属于一代人心中的经典秘技。


▲山内溥与上月景正。

采用电脑CPU计算图形效果的现代街机游戏时，日本国内还在后知后觉地不断推出陈旧产品。当时规模在国内同行中不入流的Konami却是最早一批应用CPU电路基板的厂商，该社还陆续推出了一批原创游戏，其中1980年推出的《青蛙过河》(《Frogger》)成为了该社早期的看板杰作，而Konami最初还为这款游戏起了一个厄长乏味的名字——《Highway Crossing Frog》,《越过高速公路的青蛙》。后来爆也可以看出Konami在上世纪晚期对于员工的管理方式还是趋于宽松自由的，虽然其中也有基于商业利益的考量，我们很难将之与时下严酷封闭的社内经营管理模式联系起来。

在本世纪初发生的一桩Konami控告Namco的版权诉讼案中，时任Namco社长的中村雅哉在接受媒体专访时曾经如此尖刻的评价上月景正其人："此人非常不合群，从他嘴里几乎听不到一句真心话……"

所谓的不合群倒并非虚妄之谈。曾经诞生过诸如任天堂、世嘉这样的众多世界级规模厂商的日本游戏产业，最初的那些创业巨头大多起于微末，这些人出于共同的利益目的参与了电子娱乐行业，山内溥等日后叱咤风云的巨头之间为了利益不断合纵连横，时而抱团取暖，又时而相互坑陷，此中关联实难一言而尽。又有谁知道青年时不过一个普通推销员的中山隼雄曾因任天堂山内溥的青眼有加逐渐受人关注，日后成功上位世嘉集团总裁的他却又因为商业竞争和山内撕破面皮。杂货商出身的迁本宪三在高堂良彦资助下共同成立了IREM社，其后两人却为了争权夺利大打出手，最后分别成立了Capcom和SNK。在FC红白机尚未大放异彩之前的街机时代，日本大小数百家厂商虽然没有划分明确的阵营，而以经营合作侧重点大致可以归纳为Namco、Taito和世嘉这三大体系，即便未发迹时的任天堂当日也可算是Taito系的核心合作厂商。至于创业于关西大阪府丰中市的Konami则可算是其中的异数，长相一表人材的上月景正一直独来独往，几乎从不参与那帮被他看不起的市井之徒们的定期聚会。在经营业务上也力求独树一帜，除了向世嘉提供了《青蛙过河》等极少量原创游戏的海外发行权以外，几乎完全独立于日本街机业那个藤蔓横生的复杂生态体系之外。

Konami成立于1969年，注册资金仅50万日元，原本出身为博彩机修理技师的上月景正占股不过34%的微弱多数。最初会社的经营业务是点唱机的租赁和维修，一度因资金匮乏濒临倒闭。后来随着街机游戏业的勃兴，商业头脑敏锐的上月景正立即把Konami主营业务全力转换，很快就摆脱了困境。萌芽时期的街机和当下认知的街机其实完全是不同的产物，早期的街机系利用控制电路板配置模拟信号方式来实现简单的图像和音效，而当美国于上世纪70年代中研发出该游戏的海外发行权被授予世嘉，世嘉为之起了一个顺口的生造新单词——Frogger。数年后席卷业界的ATARI SHOCK使得Namco等很多日本大厂商也遭受了池鱼之殃，而不结盟和不入流的Konami却并未受损,经营业绩反而稳步提升。

世所皆知，Konami的真正崛起源于成功参入了任天堂FC红白机的开发阵营并获得山内溥的青眼，其中的曲折经历亦颇具传奇色彩。Konami最初参与了由索尼等十数家家电厂商研发的家用娱乐电脑平台MSX，不过该平台的普及并不如预期，而上月景正通过一直为Konami提供开发工具的Hudson获悉了FC的景况，尤其过去颇为穷酸的Hudson工藤兄弟短短不到一年就大发横财的现实令上月深受冲击。上月景正辗转委托一位生意场上的朋友介绍任天堂社长山内溥，生性孤僻的山内勉强答应在本社办公室面晤半小时(注：山内一般只在位于京都岚山接待贵客)。结果这次对于Konami具有历史意义的的会面超过了一个多小时，山内还亲自将客人送到门口。由于上月景正的游说，Konami争取到了FC早期六大第三方加盟厂商中最后一张门票。数年后由于权益分配的激烈矛盾，Namco和Hudson为首的第三方上演了一幕逼宫剧，而上月景正适时在《财界》杂志上发表了力挺任天堂，抨击Namco中村雅哉的言论，由此进一步获得山内溥的好感，Konami甚至成为了当年日本国内惟一一家在FC平台没有软件发行数量限制且可以自行生产卡带的最惠第三方。值得一提的是，上月景正也是至今为止惟一留存有三张以上在不同场合和素来深居简出的山内握手言欢照片的社外人士。

1988年8月，Konami股票在大阪证交所一板正式上市，上月景正平生第一次进入全日本富豪榜TOP100之林。自觉在TV游戏领域根基已稳的上月辞去社长职务退居幕后，开始重新把精力转向其真正的老本行——电子博彩业。不过随着游戏产业再次进入世代交替，缺乏进取精神的Konami逐渐陷入了困境，1994年甚至因为在欧美市场集中处理大量积压的16位主机游戏而首次出现每股约4美元的巨额亏损，上月景正不得不重新出马收拾残局。经过一番审时度势，上月景正确信由于索尼等强大竞争势力的介入，任天堂只手遮天的时代已然一去不复返，他适时站出来牵头组建了日本计算机娱乐供应商协会CESA并出任首届会长，该组织的诞生标志着第三方厂商终于有了集体话语权，不再是任凭主机平台商鱼肉的羔羊。同时也标志着日本电子游戏产业正式步入现代化工业发展的轨道。成立CESA协会这个冒天下之大不韪的举动，如果没有获得当时鼎足三家硬件厂商的默许是决计无法成功的，这也主要归功于上月景正本人的长袖善舞。虽然经营业务侧重于索尼PS平台，Konami对于世嘉和任天堂同样给予了大力提携，尤其后者在N64初期众叛亲离的最窘迫时期，Konami成为了参入力度最大的日本主力第三方厂商(注：《FAMI通》于1996年制作的一期N64特集中询问第三方的参入理由时，Konami的北上一三毫不隐讳地笑称或许因为任天堂本社门前的草坪过于青翠的缘故，其意暗讽任社的门庭冷落)。CESA协会成立被外界公认为任天堂帝国崩溃的标志性事件，然而始作俑者的上月景正居然和山内溥依旧保持着良好私交，足以见得此人处世手腕之高明。Konami作为一家日本最大的第三方厂商(按年销售额和员工人数算)，在其数十年发展历程中几乎从未遭遇来自硬件厂商方面的任何明显打压，安定正是其茁壮发展的根源所在。反观Namco、Hudson等同时代老牌厂商，很多因为未能妥善处理好协作关系而衰退直至于陨落。

进入本世纪，连任两届CESA协会会长的上月景正按当初约定将权杖移交给了Capcom的社长迁本宪三，作为交换条件，已经被Konami收购的Hudson社长工藤浩则出任副会长。在上月的成功经营下，Konami帝国达到了前所未有的繁荣，先后将Hudson、Takara和元气等多家著名游戏开发商纳入麾下，其中Hudson和Takara还都是上市企业。上月景正从本世纪初至今始终稳居日本富豪榜前列，绝顶期的2013年更以高达12亿美元位居第26位(在日本游戏产业领域仅次于山内溥)。2013年3月，上月景正还因为Konami对于全球电子消费娱乐产业的巨大贡献而获得大英帝国颁发的维多利亚女王纪念勋章，其事业和声誉达到了人生的新顶点。



▲《龙之收藏》的巨大成功坚定了Konami贯彻社交游戏之路的决心。



▲ Konami在游戏之外,大力投资了连锁健身会所。

虽然已年过七旬，上月景正的商业嗅觉却依然非常敏锐，早在2005年前后他就已经感觉到TV游戏经营成本的直线飙升未来将严重影响经营业绩，不动声色地开始收缩战线。上月不惜将过去十多年间处心积虑纳入旗下的Hudson、Takara等知名品牌逐步出售变现或干脆结束营业，而将腾出的资金转而全面投入被长远看好的健身行业和电子赌博业。对于游戏产业的变局，上月景正亦同样有着异乎寻常地清醒认识。Konami是日本最早一批致力于开拓只能手机游戏的大型传统开发商，其2010年问世的《Dragon Collection》(《龙之收藏》)初始开发费不过6000万日元，最巅峰时期月流水曾达到了30亿日元，并因超高人气被讲谈社旗下的《周刊少年MAGAZINE》连载动画化。《Dragon Collection》至今为止总共为Konami贡献了近百亿日元的巨额利润，上月景正因此多次在会社经营会议中强调："未来是属于社交游戏的，请把精力放在社交游戏上吧！"由于Konami及时调整经营方向，其经营业绩连年递增，利润率更是达到了创立以来最佳水平。



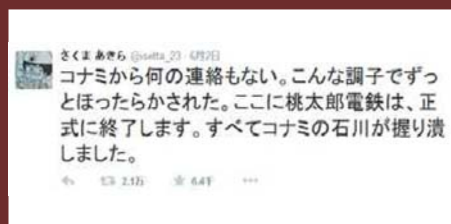
▲上月景正(左一)在股东大会上。



▲上月景正之子上月拓也。

《日本经济新闻》以当下Konami董事会的7位董事中有4人系家族成员的事例来抨击上月景正搞封闭保守的家族制经营，事实诚然如斯，然而其指责的动机却颇令人怀疑。子承父业对于日本企业来说并不是什么新鲜事情，远如丰田汽车的丰田家族、近如Capcom的迁本家族等莫不如此。当然也有如任天堂和SQUARE-ENIX这样的，因为子女族裔的经营才能不足，不得不将经营权假手他人的。至少从经营业绩上来看，2008-12年由上月景正女婿田中富美明执掌的四年间，会社的利润连年递增并顺利完成了经营结构的转换，为此后其子上月拓也的正式接班成功铺垫。上月拓也并非如其弟弟上月启市那样游手好闲(上月启市于2008年和著名女优小仓优子的绯闻事件曾引起满城风雨)，稳健作风颇让其父看重。不过在处理小岛秀夫团队关系和《桃太郎电铁》版权等事件引起的外界广泛非议来看，其行事过于简单直接，手腕远不如乃父高明。

《桃太郎电铁》是著名厂商Hudson旗下历史悠久的游戏品牌，其最热卖的SFC版《超级桃太郎电铁DX》累计销量高达97万套，该游戏在日本国内属于准一线规格。特别值得一提的是，几乎每年年末商战投入市场的《桃太郎电铁》系列也是第三方厂商中屈指可数的几款年玉级定番商品，在青少年玩家心目中地位不亚于马里奥和皮卡丘。虽然人气度比之鼎盛期已经有所滑落，但其每作销量始终维持在30万以上的水准。对于这样一款开发成本不高且收益稳定的游戏，放在日本任何一家厂商都是不容忽视的。或许是来自手机游戏的超高收益已经让Konami对于这些微"蝇头小利"不屑一顾，自2012年初Hudson正式结束运营后，《桃太郎电铁》便再无新作问世，其制作人佐久间晃曾就该作品授权开发事宜和Konami反复磋商都不得要领，幸而近日任天堂出手购买了发行权，该作品才有了重见天日的可能性。



▲《桃太郎电铁》发推暗示系列已被Konami终结。

3 只因有梦

关于小岛秀夫和Konami的恩怨纠葛，时下有相当部分的人认为这不过是为了炒作《MGSV》销量的蓄意所为，有着如此丰富想像力的朋友显然是看多了网络仙侠类穿越文。如此密集地从不同窗口渠道对于Konami会社现状进行深度报道，其动员力实际已经远远超出了这家软件发行商的市场运作能力范畴，而负面报道对于Konami企业形象所造成的恶劣影响更可谓空前巨大，试问有哪家企业经营者会做出这样脑洞大开的愚昧举动？从Konami这家企业的经营面来分析，该社当前稳健优异的业绩也完全不需要动用非常手段来进行自污式表演，因此Konami完全是一个无辜的牺牲品。至于小岛秀夫本人，鉴于其人一贯的孤高性格和人脉运作能力，亦决不可能是事件的始作俑者。

著名侦探小说家松本清张曾经说过："从整个事件中获益最大者，往往就是拥有最大犯罪嫌疑人……"

事后重新清理整个事件的脉络，我们不难发现无论Konami还是小岛秀夫无疑都是大输家。且不论Konami数十载积累的良好企业形象毁于一旦。而小岛与旧主亦势同水火，即便有其他厂商爱惜其才，不免会认真掂量一下此时此景日后是否会再度重演。真正从风波中获益的，可能只有期待《MGSV》能够帮助其硬件产品在日本本土市场打破竞争僵局的某巨头。从头至尾，这家与事件双方有着密切关联的企业保持着异乎寻常的缄默，不动声色地坐视着事件逐步发酵放大，直至达到了沸反盈天的地步……

现年已经50岁的小岛秀夫成名并不算早，1986年入社的他蹉跎了十几载方展露头角，由其提案开发的PS版《MGS》原本市场预期仅为全球销量100万套，该作最终却累计销量超过600万套。巨大的商业利益并不算是最重要的，重要的是小岛秀夫成功地再次让全世界的玩家重



▲小岛秀夫离开Konami后，《MGS》系列又将何去何从？



▲胎死腹中的《P.T》成为不少玩家心中的遗憾。

新记起了Konami这个沉寂多年的金字招牌，上月景正惊喜之下将之破格提升为拥有开发临机专断权的首席制作人。Konami经营层长期掌控着旗下游戏作品的开发发行权，过去曾经有许多制作人因为厌倦了年复一年不断开发雷同类型作品或无法干预发行平台而离职他行。Konami则赋予了小岛秀夫破格的权限，不但可以相对自由选择开发题材，甚至还拥有选择发行平台的话语权，而两方最后的破局翻脸正因为对于开发者来说有些不可重夺的权利之争！小岛秀夫是一位具有艺术家率性气质的制作人，虽然因为宫本茂的私交关系曾经和任天堂有过一段合作，但是其最为钟情的合作伙伴始终是索尼。小岛对于索尼阵营的青睐无可厚非，毕竟其创作生涯的黄金时期肇源于PS平台，SCE对于他也提供了极大的开发协助。小岛秀夫原本无意掺合硬件厂商的商业竞争，但是始终处在业界风头浪尖的他又岂能独善其身？！

从上世纪末直至2008年以前，长期主导Konami社内大局的是上月景正的得力爱将常务董事北上一三，此公秉承上月氏的圆滑行事风格游走于各大阵营间，务求维持微妙平衡为本社谋取商业利益最大化。北上对于小岛秀夫自命清高的作风颇为不满，尤其小岛完全倾向于索尼的行事方针更是打乱了其平衡业界的市场策略，因此在暗中多加掣肘。两人的矛盾直到2008年E3展后达到了白热化，微软在该年E3发布会上和Square Enix时任CEO的和田洋一共同演出了一幕脍炙人口的“拍肩事件”，原本由PS3独占的《FF XⅢ》成了跨平台作品。不为外人所知的是，表面风光的微软实际并未完全如愿。微软方面通过接洽北上一三，承诺向Konami提供一笔数额巨大的开发赞助费，以期获得《MGS4》的跨平台。但是由于小岛秀夫本人的执意坚持，微软的企图未能得逞，此事也让北上一三颜面无光。两人的矛盾趋于明朗化后，由于当时Kojima Productions是Konami最重要的收益来源，小岛本人又关乎会社软件开发全局，最终枭雄气质的上月竟然将股肱重臣北上降职调往上海分社赋闲，小岛秀夫则于2011年晋升为统括开发事务的执行副社长。虽然社内的宫斗剧以小岛秀夫全面胜利而告终，然而对于行事果敢专断的上月景正内心来说，势必已经留下了难以磨灭的心结。另据传闻在2010年前后，任天堂社长岩田聪利用前社长山内的私交关系和上月景正接洽，希望能够在即将推出的掌机和家用主机平台获得《MGS》系列的支援，然而小岛对此并不热心，在3DS平台发行的《MGS3D》因为品质不佳饱受恶评，两社的合作计划遂不了了之。

《MGSV》开发延误导致产生的严重经营风险最终让上月家族完全失去了耐心。

小岛秀夫是一位成功的游戏制作人，但是未必是一个优秀的项目管理者，由其统括监制的《MGSV》开发周期超过三年，耗资超过8000万美元，前后动员了社内超过三分之一的开发人力资源，然而最终完成之日仍然遥遥无期。或许小岛认为上月景正还会如昔日那般信任有加，因此对于经营层的敦促并未过于理会，却不知今时早已不同往日，家用主机业务已经不再是Konami的生命线，智能手机社交游戏和健身等业务的快速成长已经让上月家族具备了掀桌子的足够底气。更有甚者，上月景正已经无心把主要精力消耗在家用主机这片利润率越来越低的红海，急于抽出人力物力投入其他业务，靡耗巨资刻意打造精品大作的小岛则成为了除之而后快的绊脚石。

只因有梦，牵绊固深！

虽然小岛秀夫未来的发展方向未明，即便Konami未来还会不断推出《MGS》系列作品，却已是物是人非……



▲小岛秀夫可以说已成为如今玩家眼中Konami的代名词。

结语 历史的真相

有人曾经跟我说，真正伟大的游戏必须和那些煌煌巨著一样能够引起内心的共鸣。不过笔者对此论调却持谨慎保留意见，恐怕没有什么人会从《俄罗斯方块》或《街霸》中获得心灵启迪吧，难道这些游戏就因此无法称得上“伟大”？然而时下Konami社内演出的一幕幕宫斗活剧确实让我联想起了SQUARE著名的《FFT》中的情节，该游戏中哲人曾经警告说：“不要那么虔诚的相信史书记载，或许你亲眼所见、亲耳所闻的都未必完全是真实的！”即便是本人这篇洋洋洒洒的万言文中，或许也充斥了不少管中窥豹的片面之词，毕竟真正的真相只有当事人所方才最清楚，世人只能从零乱的讯息中整理出整个事件的大致脉络。

很多游戏玩家钟情于某些厂商的游戏产品之余不免爱屋及乌，更兼有一些原本也出身普通玩家的青年媒体从业人员的从中推波助澜，往往将那些游戏厂商赋予拟人化的美好想像。诸如最脍炙人口的就是制作了大量成人向街机游戏的前SEGA社曾被臆想成勇往无前的硬派厂商；至于Konami，过去留在许多玩家脑海中的印象就是青春纯洁的藤崎诗织和憨厚勇敢的大盗五佑卫门，然而现实的真面目却和臆想中的社风大相径庭。可以醒醒吃药了，商人原本不过就是逐利之徒，Konami、Capcom之流本质上和我们家门前摆水果摊的小老板毫无区别，一样会短斤缺两、以次充好……

归去来兮，三品善德君。今有吾为汝作传，岂非幸哉？！

本文鸣谢：网络ID：往生已逝（专题站：心跳回忆百科全书）、某微软/Konami前员工XXX（知名不具）

游戏人物

第二十八回

中国独立游戏人 Vol.4

首届IndiePlay独立游戏嘉年华Game Jam冠军获得者

张大伟

文 熊拖泥 编 哪尼 美编 anubis



张大伟

性　别：男

常住地：四海为家，暂住上海（因为我们只能在自己的国家暂住）

昵　称：沉默之沙

年　龄：让我喝一杯 82 年的雪碧压压惊

微　博：63281545@qq.com（新浪微博）

代表作：《BACK 2 ZERO》

近　况：作为独立游戏制作人创建龙语游戏工作室进行产品开发中

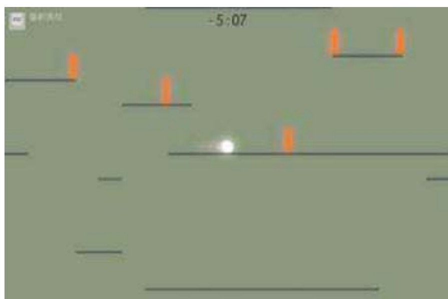
题记

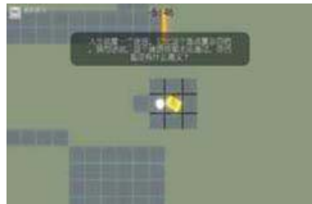
在 IndiePlay 首届中国独立游戏嘉年华 Game Jam 中，一款来自上海站的 48 小时作品获得了评委的一致好评，名为“Back2Zero”

这款画面清新极简的游戏操作并不复杂，按下空格键时“一切豁然开朗”。玩家需要操作一维的点在二维空间内移动，通过转换视角以及视角缩放来探索各种看似不可能通过的地方。除了“点”的特性还有“线”，充分依据其特有的特性来走出迷宫，最终到达终点、从二维提升到三维空间。整个关卡都会出现一些富有哲理的提示，而这些提示信息又和解开关卡谜题、理解关卡规则有密切的关系。最终玩家会发现，无论到达多高的维度，用最简单的思路以及回归到最低维度才是限制最小，最容易通过常规所不能通过的地方的。

最终这款游戏由“龙语游戏（Dragon Whisper）”带来的游戏斩获了 IndiePlay 全国 Game Jam 冠军，“龙语游戏”主创张大伟作为代表上台领奖并发表获奖感言。











从“小霸王”开始接触游戏

张大伟：我应该是从小学2、3年级左右也就是差不多90年的样子就开始接触游戏了吧，那个时候许多现在来看也是经典的FC游戏已经问世好几年了，比如：《超级玛丽》、《影子传说》、《七宝奇谋》、《吃豆人》、《淘金者》、《坦克大战》、《恶魔城》、《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》、《冒险岛》、《猪小弟》、《马戏团》、《绿色兵团》、《热血系列》、《松鼠大战》、《忍者神龟》、《忍者龙剑传》、《脱狱》、《KONAMI世界》、《吞食天地》……听到这些名字就有种东西涌上喉咙，眼里全是那个时代的游戏画面，还有经典而百听不厌的音乐，自High得一身鸡皮疙瘩。我跟一些资深玩家一样，也一直都有这样的一个疑问并想要弄明白——为什么FC时代的游戏能如此经典，音乐能如此好听？然而卵的是——我那个时候从来不知道FC是什么样的，只知道小霸王，我玩的所谓红白机其实根本就和任天堂没什么关系……

与电影、动画片截然不同的体验

张大伟：实际上电影和动画片都有比游戏更好的画面，更优秀的叙事手段，更容易持续传播导演想要传播的感受，但是，游戏带来的体验是电影和动画永远无法比拟的，因为游戏比电影动画这种媒介更多了一个介质和维度来影响体验，那就是人机交互，这种交互不同于科幻电影里面的人工智能AI与人的交互，特别是在最开始，游戏的人机交互都是很浅、很简单、很直接的，但这并不妨碍游戏被附上一层伟大的光环，用户再也不是旁观者，游戏一直都在传达一个信息——你在操控角色，你在扮演角色，你就是这个角色。这并不是在说，如果电影和动画都按照观众的希望去演就是游戏了，游戏是无时无刻不在让你做出合理的选择，但却由规则来限制你，引导你，甚至击败你，让你得到学习，锻炼，养成挑战自我的习惯，所以有一点我们要感谢当年的那个“伪主角”——小霸王学习机，因为它确实是一个好的“学习机”，玩游戏无时无刻不在学习，而体验把课本甩开一百条街，学到的东西比它少吗？我相信当我们这辈经历过那个时代的人做出影响世界的独立作品的时候，它自然能为当年的“电子海洛因”正名。

环境严苛，但未被强求死读书

张大伟：众所周知，“电子游戏”的公害之大骇人听闻，小学班主任常常骑着自行车到学校附近的街机室去抓我，拧着我的耳朵骑车把我载回家，当初我没钱，矮小的我只是站在街机室侧面扒着机框死死盯着屏幕看别的大孩子玩，即使是别人在操作，我只是看，我仍然不认为这是看电影或者动画片，它有一种魔力，因为一部电影和一段动画如果反复播放，你是难以接受这种重复性的，但是游戏并不是，它实际上也仍然是在不断的重复，但因为规则的设计以及给了玩家一定空间的选择性，让每一次都有一些地方是不重复的，仅仅是这么一点的不重复也会让你沉浸。即使游戏机制让它基本是重复的，你仍然在心理上预判它可能会出现其它可能，比如死亡、失败或者通关，就算是这样，也足以让我在街机厅站1、2个小时不动。

幸运的是，我的父母其实并不那么严苛的对待关于游戏的问题，甚至他们都不严厉要求我学习。我从小就喜欢画画，从小到大课本上基本都画满了各种画，漫画动画的、游戏的，也经常被老师骂，上课我也不知道是怎么养成的不太听课一直画画却可以考试成绩还过得去，现在想来也可能就是这个原因导致我父母都放任我不管，因为至少我还在培养一技之长，长大了想画画也是从很小就已经以自我意识建立的目标（我也确实做到了，并且画画和做游戏都是我最爱的，于是我做了游戏美术10来年）。虽然我父母都已经不在世了，但我应该借这个机会感谢他们给我一定的空间来选择我想要的生活与兴趣。

从小就有游戏创想

张大伟：谁小时候玩游戏跟几个小伙伴在一起都会胡逼，这跑不了的，那个时候其实小孩还是一个空的硬盘，里面除了系统以外基本上没装什么东西，经过一些信息的获取，它们便成了工具，于是工具又可以被用来创造之前获取的信息以外的内容，所以我很喜欢小时候那种无拘无束，思想像一匹野马没有缰绳，疯狂驰骋的感觉，因为那个时候你认为周围是草原，于是你就可以奔跑，为什么不呢？

可是长大了之后，人们就容易被社会、责任、规范、道德、虚荣等等一系列东西干扰和束缚，于是你就再也没有了草原，你认为周围都是墙壁，都是人在看着你，甚至嘲笑你，你还是应该规规矩矩的按照既定的方式走，但你周围还是草原啊，周围并没有多大改变，而是你自己变了，不是吗？

这就是我在这次GAME JAM获奖作品《BACK 2 ZERO》里面其中想要表达的一个理念——所见即所得，这里的“见”其实就是一种认知事情的角度，内心是草原，就没有阻挡你的墙，但你看到了墙，你就会立即认为你被挡住了，人就是这么容易被自己骗的动物。你会忽视已所经历过的那个自己，忽视你所学到的东西，忽视曾经的草原。

小时候我自己的“草原”都是一些片段，现在已经记不太清了，但它们都和当时的游戏、电影以及动漫有不可分割的联系，拿后面的定义来看，其实就是一种“同人”式的想法，但很多都很有意思，也很纯粹。

惟一记得的就是我很喜欢恐龙，非常非常非常喜欢恐龙，这应该是男孩儿的天性，《恐龙特急克塞号》、《七龙珠》、《机器猫》都有很多恐龙情结，那个时代长大的人都懂的，我妈也带我去参观过恐龙展，买过各种恐龙模型玩具，我当初做的游戏就是——把一群大大小小的恐龙放在一个自制的绿地上，自己挖坑造山，铺草皮，恐龙模型不够？有胶泥啊，自己捏，所以从小就Get了捏胶泥百捏百像的成就，三角龙生活在平原和山脚下，霸王龙在山上，迅猛龙在丛林里，还有各类食草龙在小湖泊旁边，主角是一个猎人玩具，不时霸王龙要下山来捕食食草恐龙，而又会偶遇迅猛龙什么的，主角要去帮助弱者抵抗食肉恐龙，剧情跌宕起伏，各类随机事件的触发……用现在的话来说——卧槽！这不就是沙盒生存游戏吗？只是这盒子面积有限，而有趣程度是完全可以媲美现在这类的沙盒游戏的，等等，我们貌似是在说最近风靡STEAM和主机平台的《ARK: Survival Evolved》吧？

所以，你还敢小看一个孩子的“草原”吗？





业界风云 游戏人物

第一次做游戏就像水到渠成

张大伟：这是一个自然而然的过程，没有契机，也没有动人的故事，它就是自然的来了，和大多数人应该都差不多，入行之后发现离自己的草原越来越远，中国游戏行业这个江湖和自己想象的以及所了解到国外的情况完全不一样，而这种感受累积越深，自己想要做自己喜欢的游戏的欲望就越强烈，于是在2007年开始，我就已经在自己正式写策划案了。

当然之前还是有一些事情做铺垫的，比如，我曾在金山工作过一年，实际上工作很开心，也做了很多事情，并没有太多人约束我，我也因为对游戏的爱而自愿加班，但大公司的体制下，常常会因为一些莫名的原因而让团队的辛苦付出变成东去的流水，我们辛苦做的Unreal 2项目——《石器时代3D》被砍了。这实际上对团队的人来说打击很大，这也是我经历的第一次游戏研发中的糟糕体验，然后慢慢我发现大多数公司都是因为各种原因团队解散、公司倒闭、产品代不出去等等而Game Over，我也随着这些经验可耻的成为了一个淡定的游戏人。

我可以毫不避讳的说，我个人在策划上的单一专业能力不一定比国内的策划强，但是综合能力一定比大多数策划都强，原因来自几点：

1、机会都是给有准备的人的：我从07年开始写案子，并且为自己的游戏写世界观设定，世界观概念小说，做过各种类型、各种开发周期、不同人员配置、不同目标用户的游戏框架设计，甚至是细到了数值设计，在平时生活中随时都在提炼和游戏设计相关的点子、交互创意、核心玩法，并记录下来，还为部分游戏设计做概念设计，到现在为止这些累积下来的东西足足可以写几本书，而这一切都是在我多年作为一个游戏美术，甚至美术部门管理者这样繁忙的职位上抽业余时间做下来的，到现在断断续续已经有7、8年了，我敢问行业中有几个人能做到？可能有人会说贵在坚持，不，我从来就没有坚持什么，你对你发自内心爱着的事物需要坚持才能继续吗？你是坚持天天吃饭吗？不是，这是你必然的需求，你也习惯于要去做而已。那么，对于国内的策划来说，你的本职工作就是做策划，你除了天天设计公司安排的任务以外，你有随时为自己想做的游戏而累积想法吗？你设计的游戏除了商业化的坑之外，还有爱存在吗？你模式化的照搬成功案例的玩法和系统功能，同质化的换皮的时候，你心中还有一点点为童年保留的草原吗？你有拒绝中国式无脑游戏设计思路，以市场、数据来指导产品该怎么做吗？如果连这些你都做不到，你敢说你是游戏策划？你不过就是陪着人傻钱多玩儿资本运作的那帮脑子有点抽的生意人烧钱的土鳖。

2、学习能力：我不知道我学习能力到底算不算好，我考试一直分数也就比较普通，因为听课的时候我都在开小差搞其它事情，高中的时候有一次班主任发现我换位置和别的女生坐在一起，然后就把我们叫到办公室去，她说下个期末考试只要我考到全班第三名以上，那个女生考到第六名以上就允许我们换位置，接下来我们就天天补习复习，听讲做笔记，然后期末考试我是全班第二，那女生是全班第五。再然后，我发现也不过就这么回事，于是继续回到了我的开小差生活，并且高中毕业就没上大学，出来工作了。我认为个人的综合能力一定比单一能力要更有用，更容易产生马太效应，所以我除了本职的美术以外，还大量吸收各种知识以备游戏设计上的需求，自学音乐基础以及编曲，学习基本的Shader编写，研究学习了这么多年来的近十款引擎，根据了解到的知识以及自己对用户易用性的设计理念编写引擎工具需求，并配合程序进行商业引擎的开发，在08、09年的时候，我们就做出了易用性、功能性比Unity好很多的地编工具以及环境工具。而当我不再只是以一个纯抽象、纯文字的角度设计游戏，而是从视觉表现、听觉体验、技术实现以及用户易用等等多个维度去思考游戏设计的时候，我相信它所涵盖的想象空间要比一般的策划广出很多，而脑中有具象的概念，我所设计的东西也更接近于成品的体验，而不仅仅只停留在天马行空瞎扯淡。

3、价值观：虽然在垃圾丛生的游戏行业憋了10年有余，但是我对游戏的理解一直都没变过，有一个简单的道理——如果你热爱一个事物，你就要去为它做点什么，如果你想保持这种热爱，那你就得供养它，所以，一心想靠做游戏赚钱的都不是真正热爱游戏的人，因为如果在它不能给你带来利益的时候，你是不会愿意为其做出巨大牺牲的。但是我能，我放弃了商业游戏公司的高薪与朋友出来承担所有风险，没有任何收入的情况下创业做独立游戏。我得承认，我算是一个资深美术，从小学就开始画画，从小我可以说对画画这件事来说是热爱的，进入游戏行业之后的很多年，我并没有那么热爱画画这件事，因为我是在靠它赚钱，我专业能力的提升可以给我带来更高的薪资待遇，但整个过程非常非常累，累得除了工作中的画画，再也不想画自己想画的东西，我还有一些美术的朋友仍然在坚持业余时间画，我很佩服他们，但我知道，我不行，我只能要么选择美术，要么选择制作人这条路，而我更热爱游戏研发，想当游戏制作人，所以我只能委屈了美术，成就了游戏制作，或许终有一天我有了足够的钱和时间，也老得有点做不动了，我可以再回过头来做个更纯粹的艺术家，去报答这些年美术给我的一切。价值观之二：不随便拿投资，应该所有做独立游戏的人都懂，除非自己有钱玩儿，否则独立游戏开发几乎都是会饿肚子憋死人的，那么这个时候如果你做出来了一点成绩，有资金想进来，你会做出什么选择？解决生存问题一定是独立游戏团队的第一要务，但随便一笔投资都要，你还可以被称为独立游戏团队吗？我并不是说拿了钱就不独立，而是要看拿这笔钱会对你造成的负担是什么，如果它会对你原本的任何一个游戏开发决策造成负面影响，那么你的独立性就被大大削弱了，甚至如果你没有了自己对产品开发方向、发行策略选择、公关态度以及团队建设的决策权，你就不再具有独立精神，不再代表独立游戏，你又何以表达自己坚持的东西？

所以，基于这些我想说的是，想做游戏就好好做游戏，做游戏三个字没那么重如泰山，全看你如何遵从内心。

第一款独立作品是休闲游戏

张大伟：自己做主的第一款独立游戏其实也就是14年而已，名叫《KILL SLIME》当时刚从某公司辞职后想要自己做独立游戏，然后就一边自己学习编程，一边和其它朋友在线进行开发，这个游戏核心概念就是考验反应和手速，这类独立游戏特别多，当然也都是针对移动平台更合适。当时做这个游戏目的就是做着玩，没别的，顺便也练手，积累点经验吧，至于游戏玩法，看图更容易理解。

游戏核心玩法是进入关卡后有一个提示地块，点击挖开后出现一个箭头线索提示，根据提示迅速反应挖下一个地块，中间可能会挖到史莱姆，史莱姆跳出来立刻进入战斗，你可以迅速滑动屏幕来伤害史莱姆，而史莱姆会对你进行攻击，攻击方式是一道刀光，你要在刀光放大击中你之前迅速在屏幕上按照刀光方向滑动以抵挡攻击，趁空隙杀掉史莱姆。不同关卡会遇到各种各样的史莱姆，战斗力和战斗方式都完全不同，它们也会掉落相应的道具给你提供帮助。每一关挖到最后会找到入口进入下一层。游戏有各种道具可以帮助你更快的通过关卡或者达到更高的星级。

实际上因为我已经经历了十来年的游戏开发人生，虽然独立游戏开发初衷和商业游戏完全不一样，但在开发流程上也是类似的，甚至是要简化这个流程，以及不必要的沟通障碍。整个游戏的制作过程并没有超出我的预料，因为这样的感觉已经多次在我脑袋里面预演过了。



除了一点问题就是，这个游戏是在线上合作的，所以整个沟通过程并不是特别顺畅，时间周期有点过久了，虽然最终这个作品并没有做完，开发者都各自忙自己的事去了，但仍然在这个过程中收获了不少东西。

真正属于正式的完整的独立游戏开发作品是我们现在的主线任务——《STOP4FUN》，这也是我们团队创业后开发的第一款产品，游戏本身机制非常简单，但是设计思路却有非常多的创新之处。游戏核心玩法是，玩家操作一个角色装备滑板从山坡上滑下来，然后必须提前刹车在冲下悬崖之前停下来，最后停住离悬崖越近得分越高，然后得到不错分数的玩家可以把这个成绩发送出去，让其它合作者参与进来与你接力，共同创造更高的成绩和收益，前提是参与者不能把别人撞飞，如果撞飞或者撞倒就算失败，整个游戏即结束。任何一个参与者都可以与其它已经参与过的玩家在地图中进行交互，加好友，点赞等等，以此建立起一个良好的圈子。这是一个带有一定颠覆式设计的休闲游戏类型，你无法把它归为跑酷，也不能说它是竞速，它就是它自己，如此独立而带着制作者的恶趣味。





游戏宣传视频地址

◀在这款游戏的开发过程中，前后迎接了技术合伙人老刘以及我自己孩子的降生，这不得不说是一种难以言喻的感觉，既是痛苦又很高兴，既是压力又感欣慰，所以，我们必须要做出足够的成绩，作为献给孩子的礼物。

游戏《Braid》给我带来的触动最大

张大伟：实际上自己做独立游戏的动机就来自于受到一些游戏的感染，甚至是一些游戏创作者的感染，其中最最重要的是——《Braid》(时空幻境)，当时玩这款游戏真的是如痴如醉，那个时候我还并没有上STEAM的觉悟，是因为在网上看到了下载，本就对这种另类的动作解密游戏感兴趣，所以玩通关就再去尝试拿到七星达到隐藏结局，时空幻境的游戏体验特别的棒，即使美术并不太好看，但音乐和游戏节奏、关卡设计、内容安排给我带来的冲击已经让我觉得美术无所谓了。很难有游戏让我这样降低对美术的要求，毕竟我是个死美术。然而当越来越多对这个游戏的了解，就越发深入的理解到游戏最终结局的寓意，然后即使长时间不玩，这个游戏本身给我带来的影响也会是持续不停的。

当然后来我才看过《独立游戏大电影》，除了《Braid》也了解到《Fez》、《Super Meat Boy》的艰辛制作历程，后两款游戏都玩过，很核心，也很有想法，虽然在我心目中仍然无法超越《Braid》，但我在他们身上感受到了倔强的独立游戏精神，我认为这就是我想要的。

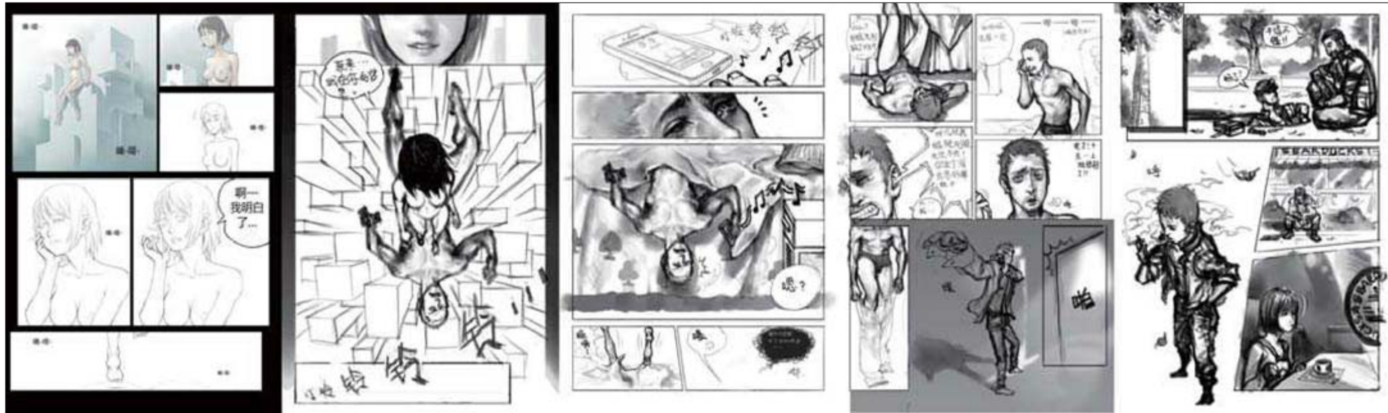
另外《Journey》应该对很多新独立游戏开发者来说都会是一个让自己向往的独立游戏的样子吧，这个作品以及陈星汉的理念对我的影响也较深，更恰当地说，应该是共鸣吧，因为我认为当你想要做一款游戏好玩，那你只需要设计好游戏本身该具有的素质，但当你想要同时把你的理念或者你对事物的感受传播给玩家的时候，游戏这个艺术形式就更上升了一个层次，你在玩家心中植入一些情感的声音，并得到他们的一些无声的反馈，这种感觉是比他们说“好玩！”还美妙的事情。

除了游戏，爱好漫画、音乐、运动……太多了

张大伟：我爱漫画大过于游戏原画，最早我也是奔着未来要成为一个漫画家而投奔绘画这条不归路的，然而刚好在中国这并没有什么用。高中毕业后不打算上大学，那时候还傻逼的认为我可以当漫画家，于是潜心在家画漫画，然而买了很贵的日本漫画纸、网点纸、绘画工具，努力了很久，投稿给北京某杂有名的漫画杂志，就像一颗石子儿砸进了泥潭里，泡都没冒一个就这么结束了。我认为无论我当时的能力如何，能不能投稿成功，但杂志社以及编辑对待国内热爱漫画的创作者的态度决定了这个行业迟早完蛋，所以后面的事情你们都知道。但我仍然爱漫画这件事，我希望以后有机会自己画漫画自己出版，不要钱，白送，还是那句话，爱它就要养它。

我热爱音乐，各种形式实际上都好，我并不拘泥于喜欢某种特定类型的，也很喜欢唱歌，于是还曾在工作之余组过乐队玩（然而我是一个不称职的主唱兼贝斯手），一边做游戏行业一边组乐队是一件非常累的事情，但我到了上海之后只能暂停了乐队的事情专心做游戏，但我的一个愿望就是开一家乐队自己的小酒吧，搞我们自己乐队的音乐排练室和录音棚，不时玩乐队的音乐和我们独立游戏的音乐，我就会很满足。

我同时也很喜欢各种运动，我喜欢有挑战又刺激的冒险，我认为这很符合一个玩家甚至一个游戏设计师的性格，游泳、健身、打篮球、羽毛球、网球、乒乓球、骑游等等等等，但最让我印象深刻的是一次骑游的旅程：几年前我约了朋友一起去骑四姑娘山（不要想歪了），因为时间只有一周，而整个环游行程有接近700公里，于是我们商量好先乘车到一个中转站再开始正式骑，于是我们找了两辆面包车搭载我们的车和行李，而因为朋友那边的车满了，于是我被分配到了另外一辆车，车上都是不认识的，然而当我们这辆车到达一个中间城市的时



▲《魔术师》创作稿





候坏了，并且无法找到修车的，于是我只能把车取下来自己上路，但我的行李都在另一辆朋友的车上，他们的车已经在开往终点站，10月天，骑游短裤，山地车以及车上的强光电筒，没了。

然后从下午开始骑车到晚上，我经过的地方是512地震发生地附近——映秀，那里经常发生泥石流和山体垮塌，我所看到的是正在重建的样貌以及破败不堪的山道，到了晚上，我骑在满是鹅卵石的山路上，两旁是哗哗的流水，路旁每间隔几米插了一根红色旗帜，上面写着类似“团结齐心重建家园”的口号，风很大，骑起来很困难，不时的后面会亮起灯光，有汽车从我身边经过，然后远去，我必须注意力非常集中，耳边是旗帜被吹得乏乏作响的声音、水流的声音、蟋蟀的鸣叫、自行车轮压过鹅卵石的声音、不时附近山坡有小型滑坡产生的动静，远处一片漆黑，只有我车上的强光手电能照射的一点范围，地面温度大约是10° 左右，于是时间一久，我就会产生幻听，首先是总觉得背后有汽车开上来的声音，但转头一看，一片漆黑，什么也没有，甚至有时候会感觉到汽车的灯光照上来，但转头一看发现是幻觉，应该是强光灯在我视网膜上留下的残影，然后山里没有信号，我就这么骑了很久很久，我本来打算骑到朋友们到达的旅店，但后来有信号之后，他们告诉我不要上山，山上是零下几度的温度，而且还下雪了，特别冷，而我只有短袖 + 短裤，于是我只能到达山腰处找个地方住下来第二天再骑上山。

但一个人所经历的这段略带惊险的骑行给我留下了无法磨灭的影响，这将会是我独立精神与征服精神的一个最宝贵的代表作。

其它爱好还非常多，多到属于作死的地步，因为一个人的精力是有限的……我就不一一列举了。

打动人的体验源于生活

张大伟：其实我个人认为游戏作品创作的源泉与其它艺术创作都有相似性，它们的源泉一定是来自于生活的，所以无论你有什么爱好，你都应该保持真爱，细致的、持续的观察它，思考它，你会发现很多平凡的事情中会隐藏着很多你不会注意到的有趣的地方，善于发现，积极探索我认为对你做任何事都有帮助，也就是说，如果我能成为一个牛逼的独立游戏作者的话，那么我同样也有潜质成为一个牛逼的电影导演，只要我把一些想通的道理想得足够透彻。

硬要说推荐的话，我推荐所有人在力所能及的情况下尽可能的出去看看，到自己未曾到过的地方多走走，你会越发感觉自己的见识浅薄，越发认识到这个世界的有趣，越发珍惜你活着的每一天，珍惜与你的亲人、朋友甚至陌生人交流的每一次机会，因为可能哪天就没有了。

在所有独立作品中，自己最满意的……应该是下一款

张大伟：实际上到目前为止我连一个作品都还没完整开发完，但想法倒是有很多很多，满意说不上，但目前我最期待的一个作品应该是已经构思了一年多的一个颠覆传统用户社交交互需求的作品——《孤岛漂流》，它会是一个非常有趣的游戏体验过程，玩家迷失在大海，感受孤独，寻找着其他生还者留下的痕迹，为了活着，也为了承受这份孤独的心灵之旅后的相遇。

目前最好让它保持一份神秘，当我们开始开发的时候，我会定期的公布一些我们的开发成果以及幕后消息。



说到玩游戏、开发游戏的环境和状态



张大伟：这是我们的工作环境以及生活环境，三个合伙人在今年初成立了“龙语游戏”工作室，我们一起租了一套三室一厅的住房，容纳我与老刘、两老婆和小孩，美术－添翼单身宅，五个人吃喝拉撒全在这里，我和老刘负责做饭，各自老婆负责带娃，小宅男负责洗碗，稍微有点空会打开 X1 或者 PS4 玩玩（实际上对我来说是几乎没有这个闲暇时间的，这也正是做独立游戏制作人的可悲之处），再就是在室内做做简单的器械锻炼一下，不至于弱到死掉。

参加 IndiePlay 独立游戏嘉年华的感受



▲ IndiePlay 颁奖典礼上－张大伟和其他入围团队进行交流

张大伟：第一次参加 Game Jam，一切对我来说都是新鲜的。虽然之前从网上了解过 GAME JAM 的参与形式，但实际参与进来，还是感觉不一样，气氛很好，周围全是对做游戏这件事报以极大兴趣但又和铜臭没有半毛钱关系的这样一群人，纯粹是它对大家来说最重要的意义。

不过因为我们三不需要组队，也有自己工作的地方，所以我们就自然的回到家里进行开发，但缺点是，没办法在这 48 小时内与其它开发者进行交流。可喜的是，# 这个主题对我们来说是正好，我喜欢这种抽象的概念，因为很好发挥，也不容易出现大家作品的同质化。可以说，我们是迅速确定了游戏的制作方案，因为我们在得到主题之前就已经做过几个点子的思考，以备任何一个可能符合主题就可以迅捷开发。而《BACK 2 ZERO》这个概念也是之前我所储备的游戏点子的一个，因为已经设想过设计方案以及实现，那么执行起来就会有根有底，加上我们在实际的实现上加入了一些特殊的实现方法，以至于能在这么快的时间内完成相对来说完成度较高的一个注重关卡设计的解密作品。

在最后一天作品展示和演讲中，我们也得到了很多开发者的认可，对我们来说这是得来不易的经验。可惜的是，演讲只有 5 分钟，而游戏本身有太多太多可以讲的地方，所以我便做了一期视频日志来讲解《BACK 2 ZERO》的制作理念以及关卡设计部分。



▲张大伟在 IndiePlay 颁奖典礼现场展示 Back2Zero



▲和熊哥在独立游戏嘉年华上的合照



整个 Back2ZERO 的 Game Jam 开发视频日志链接



试玩下载地址

Game Jam 作品入围 IndiePlay 后的感受

张大伟：并不是自负，《BACK 2 ZERO》入围基本上是在我的预料中，因为我认为创意以及对这个创意的实现这两部分是组成 GAME JAM 评选是否优秀的最重要的两个部分，剩下的一些东西包括关卡设计、用户体验、上手难度、美术效果相对都是其次，但如果这几个东西也都做得还不错的话，一般情况是会入围甚至获奖的，剩下的部分就真不是自己能掌握的了，比如我在游戏里设计的“逼格”——关卡旁白，这在团队当时制作的时候是有一定争议的，老刘问为什么不在关键地方给玩家提示，而是一些和游戏没关系的话，他非常担心每一个难题的设计都有可能阻挡玩家或者评委无法通过，不明白，然后影响到游戏的评分，特别是很多地方我所设计的旁白其实是活生生的嘲讽，这些对玩家来说都是“不友好”的，那么这就涉及到一个问题了，“不友好”的设计是否会让玩家给你的游戏加分？在我对用户心理学的理解来看，一定程度的“吐槽”和“调侃”其实是会让一些玩家更喜欢游戏与他的这种交互的，因为这些“不友好”当你去试图理解它的时候，你会发现它代表了一些活生生的人性真实感，只有机器人才会一直表扬和鼓励你，即使你一直在犯错，人是会不耐烦以及“看扁”你的，而我这样具有“挑衅”的设计恰恰应该刺激到了某一部分人的痛点，要么被激将，并努力通过，要么不屑，离开游戏，但这是在试探人的真实情感，我认为会比一些空洞的指引的话要更有意义。但光我认为可不行，还是要看评委如何看，毕竟评委也各有喜好，一切就得听天由命。

然而看到评委的反馈邮件，团队大家还是很激动的，至少我们做的受到了肯定。

颁奖典礼以及独立沙龙，当我知道是 SIMON 一个人包揽下来并在短时间筹备举办的，我们都惊呆了！这么大的一场独立开发者盛会，实际上已经是很成功了，吸引的开发者也很多，也让我们这些初出茅庐的开发者认识



IndieACE Game Jam的作品反馈 & Indie Play嘉年华活动的邀请

您好，

非常感谢您参加2015由IndiePlay和IndieAce联合主办的IndieACE Game Jam活动。
在作品被送审之后，评委组对您的的作品《BACK 2 ZERO》进行了综合的评判。
以下是是来自评委组对于您游戏的反馈，希望对您之后的开发有所帮助。

评语：

- 画面简洁，风格强烈，容易上手，游戏核心机制根据UI提示一按“空格”就马上明白。关卡设计凸显出游戏机制的精妙之处，经过特殊地点时出现的旁白加深了体验的意境。游戏机制、整体框架完成度很高。
- 同样的创意，不同的感觉，如果把“世界”补齐的话，一定会是个有意思的游戏
- 有想法，也实现了，有一定难度，如果包装更细致一点，吸引力更高。
- 整体感不错！巧妙利用空间之间的错位原理，很有创意，给玩家带来很意外的感觉，很不错！
- 制作精良，不错

您的游戏在IndieACE网站上的链接为：
http://gamejam.indieace.com/Game.aspx?gamejam_id=1&game_id=87

同时，我们诚邀您参加7月28日的IndiePlay嘉年华活动！期待您的到来！
报名链接如下：
7月28日下午的独立游戏沙龙：http://acesalon.eventdove.com
7月28日晚上的颁奖礼和Party：http://indieawards.eventdove.com

欢迎更多的同好参加IndiePlay嘉年华的活动并多多提出丰富活动的建议。
对活动有任何建议和反馈可发送邮件到 3219361265@qq.com告诉我们

再次感谢您的参与！

了很多的人，当然这里面也要非常感谢熊哥的热情介绍。

当颁奖典礼上念到 IndiePlay 获奖名单的时候，我的心还是很凉的，我因为老婆生孩子以及坐月子，错过了提交作品的机会，只能含泪羡慕嫉妒恨。但念到 GAME JAM 最佳游戏第一名——《BACK 2 ZERO》的时候，我从容的起身走上了颁奖台，因为我的心早已不再满足于此了，我们需要作出更牛逼的独立游戏，并获得更多的认可以和大奖，因为这是我给自己以及团队的承诺。

至于恶魔城铁三角的到场，我是真吓了一跳，内心也很激动，再次感谢 IndiePlay 的主办方能做到这么好。



▲ IndiePlay 颁奖典礼上 – 张大伟上台领奖


▲ IndiePlay 颁奖典礼邀请到了“恶魔城铁三角”

“龙语游戏”的作品有独特玩法和与众不同的体验呢?


■团队成员

张大伟：其实目前为止龙语游戏所创作的作品都是以我作为核心创意者，我所理解的独立游戏，不仅是独立制作这么简单，我认为很重要的一个标志应该是——创意，独立的含义应该是还包括“具有独立的思考能力”、“独具一格”的意思，独立游戏开发者就是游戏行业的开拓者，他们依靠独立不屈的精神去探索未被开发的领域，独立游戏开发者也应该是有冒险精神的，而我认为国内很多独立开发者并没有做到这些。

同样，我们也在为此而努力，但做游戏的基本原则就是——与众不同，做别人没做过，没想过的东西，可以是核心玩法，可以是表现方式，可以是交互设计，可以是要传达的理念。

所以，如果可能，我们是不会像 EA 一样每年抄袭一次自己的游戏的，我们会尽可能的不做任何一款独立游戏的续集，除了与市面上的不同以外，我们还要与自己不同。因此，我们现在所制作的几个作品没有任何的相似之处，你甚至认不出它们是出于一个团队之手，这对我们来说是很有意思的创作方式。

对于国内市面上那些体验雷同的端游、页游、手游……

张大伟：我认为他们并不爱游戏，他们只爱钱，并且懦弱和自卑。在我面前他们就是软蛋，根本硬不起来。

这就类似于有些女的去照着明星脸整容成她们的样子，她们并不爱美，她们只想要获得这种虚荣，如果有一天这个明星被所有人反感，她一定也会立刻整容成另一个明星。

言下之意就是，如果有一天游戏不赚钱了，他们一定会……（此处省略 500 字）

当做游戏是以商业利益为驱使，用更简单的办法就能坑钱，何必要创新？还要承担创新的风险。

而我想的是恰恰相反，我是以做出优秀的游戏为动力，那不创新我会认为基本上就无法收获”优秀“这个评价，真正做好了游戏，赚钱真的只是水到渠成而已，只是附属品。

我并不是不愿意赚钱，我只是不想这么懦弱，仅此而已。

给心怀游戏梦想的朋友们提供一些建议

张大伟：我想说，这可能是一个关于独立游戏即将伟大的时代的开始，虽然国外已经发展很成熟，它的受众也很成熟，但这并不重要，谁都可以成为最伟大的游戏开发者。因为它还有太多的地方没有被探索，所有人都有机会，不要怕现阶段“万众创新 大众创业”的口号招来太多无脑的竞争者，只要你是优秀而特别的，一定能有所收获，前提是谁也阻止不了我们傻逼一样的坚持。

或许怀有独立游戏梦想的玩家听了这些仍然会感觉没什么卵用，所以我说点实际的吧：当我们做自己的产品发财了我们会开始投资和支持优秀的独立游戏开发者，这会成为我们事业的一部分。

推荐给大家一些个人喜欢的游戏

主机：《Journey》、《超凡双生》、《The Last Of Us》、《GTA V》、《时空幻境》

掌机：《超级马里奥兄弟》、《陆行鸟与魔法书》、《雷顿教授》、《最终幻想3重置版》

PC：《寂静岭 2&P.T》、《Limbo》、《MGS 系列》、《孢子》、《Terraria》

街机：《街头霸王 4》、《拳皇 99》、《JUBEAT PLUS》

移动：《致命框架》、《纪念碑谷》、《破冰者》、《Duet》、《炉石传说》

还有太多，选择困难户难以抉择 –_–b





君岛达己 任天堂的新掌门

文 80后写稿佬 编 初心者 美编 anubis

引子

自从任天堂的第四任社长岩田聪在7月中猝然离世之后，由于岩田聪乃至前任的任天堂最高领导者都是将社长（总裁）和代表取缔役（董事长）两大职务一肩挑，任天堂的金字塔顶端出现了真空。

坊间猜测之声不断，呼声最高的是人气极高的情报开发部本部长、“马里奥之父”宫本茂，另一个被舆论看好的是统合开发部本部长、任天堂一众主机的主要开发者竹田玄洋。两人在岩田聪去世之后被同时任命为公司的代表取缔役（董事长），分管软硬件的他们暂时支撑起任天堂看似要倒塌的天空。

就这样过了两个月，任天堂的社长职位一直悬而未决。但正如岩田聪去世那样突然，就在《超级马里奥兄弟》30周年纪念日之后一日，TGS开展之前，任天堂意外地宣布由65岁的常委董事、经营统括本部长兼总务本部长、人事部负责人君岛达己出任新的董事长兼社长，呼声最高的两位董事长除了继续拥有相等的地位外，还承担专务董事和一个名为“顾问(Fellow)”的职务。

消息一出，海内外网友纷纷留言，最多的留言竟然是“君岛是谁？”

诚然，连输入法的联想功能都无法直接拼出君岛达己的名字，即便官方很细心地贴出了他的履历，我们还是很难直接找到这位低调老者的信息。笔者只能在许多任天堂高管的经历中顺蔓摸瓜，务求呈现一个更加完整的君岛达己。

从银行从业员到游戏公司高管

1950年4月，君岛达己出生于东京都内，从小就表现出精英的潜质，成绩斐然。高中毕业后，他顺利进入了以少数精英教育而著称、被誉为“亚洲的哈佛”的一桥大学。该学校的创办人是鼎鼎大名的福泽谕吉，也就是被印在一万日元纸币上的男人。在法学部完成了学业之后，就如许多日本精英人才一样，刚年满23岁的君岛达己进入了金融界，顺利就职于日本历史最悠久的银行——三和银行。君岛达己负责企业总体规划、公司业务联络推广以及国际商务开发，一步步稳扎稳打地晋升。

1973年，第一次石油危机在全球爆发，从60年代开始以奇迹般的速度发展的日本经济陷入混乱，1974年经济增长率锐减，战后以来的经济高速成长宣告终结。不过在出口转型之后，日本的电器和汽车开始名扬世界。连续多年对美国有着出口顺差，庞大的贸易往来致使日本金融业在北美地区快速发展。

在效力三和银行的27年间，君岛被多次派驻到美国的纽约、洛杉矶、三藩市，中北美及加勒比地区进行商务开发工作。这让君岛在北美地区拥有了大量的人脉资源和更加广阔的国际视野。君岛当时也没有想到，这与他日后在任天堂青云直上有着不少的关系。

直到1998年10月，年近五旬的君岛达己“才”出任三和银行东京新桥支行行长。或许作为金融从业者，君岛已经到达了自己所能到达的顶峰，想要更进一步谈何容易。

另一方面，自从上世纪90年代泡沫经济破灭以后，日本经济状态持续走低，整个银行业的发展面临困境，其内部的竞争也更加激烈，银行为求自保而引发的合并浪潮也一浪高过一浪，而三和银行也未能幸免。

历史表明，经济环境越差，人们更愿意呆在家里而不是外出消费，游戏的销量乃至游戏业便越会受到正面的刺激。日本经济泡沫爆破而步向衰落的时期，也正是任天堂和索尼等游戏企业冒起和称霸的时期。市场规律也会引导人才进行流动，君岛达己就是最好的例子。



在人生的前五十年，君岛达己都和游戏事业没有交集。即便是日后进入任天堂，他的游戏开发经历依旧为零。但这并不影响他叩开了游戏业界的大门。

2000年初，号称“人民的银行”之称的三和银行还是没有逃过合并大潮，开始与旭日银行和东海银行商讨合并计划，也就是如今的三菱东京UFJ银行。君岛达己离开了已经服务了27年的三和银行，选择投身游戏业界，出任Pokemon Company的CFO。这仅仅是君岛达己的一个新起点。而君岛也没有在这个点上停留多久。由于君岛在北美地区的丰富履历和人脉，仅仅在半年之后他就被任命为Pokemon USA的董事长，主要负责游戏的海外行销。君岛达己多年来在美洲所积累的人脉使他在另一个领域有了大展拳脚的机会。

时势造英豪，英豪也推动了时代的潮流。在为Pokemon Company工作的两年，君岛达己主要经手了三款《口袋妖怪》游戏在北美的行销，交出了这样的成绩：

《口袋妖怪 金/银》——日本722万、北美914万、欧洲675万；

《口袋妖怪 水晶》——日本210万、北美259万、欧洲170万；

《口袋妖怪 红/蓝宝石》——日本540万、北美574万、欧洲426万；

除了具备北美地区销量高于日本本土这一日系游戏成功的“标配”之外，三款《口袋妖怪》作品在北美地区历史销量排行中位居前列，当然这很大程度上是因为《口袋妖怪》在全球掀起的现象级热潮，但让喜爱枪车球的山姆大叔喜欢上可爱的比卡丘，实在不能抹杀君岛达己在行销过程中做出的贡献。

众所周知，Pokemon Company是任天堂的第二方公司，君岛达己在美国的活跃自然引起了任天堂高层的注意，而一个改朝换代的机遇就在这时不期而至。

君岛达已和岩田聡：两位接棒者的反击号角

2002年，掌舵任天堂超过50年、创造出任天堂神话般业绩的第三任社长山内溥，因为NGC（Nintendo GameCube）的失败而感觉自己已经无法追上时代的步伐，准备退居二线，将权柄交给能够继承自己志向的人。如同当年其祖父山内积良为了让22岁的孙子顺利过渡而允许向权臣开刀一般，山内溥为了扶持心仪的岩田聡上位，一如他初掌任天堂时那样，下大力度清洗那些功高盖主的“前朝老臣”。一度呼声最高、任天堂美国北美分部（NOA）的创始人兼董事长荒川实便因此首当其冲。

很多人都知道，荒川实不仅在任天堂权倾一时，其经营的北美分部甚至在某些时期超过日本本部，他与山内溥之间更是翁婿关系，可算是皇亲国戚。山内溥对这位女婿的感情相当复杂，因为荒川实在经营方法和理念上和自己的老丈人经常背道而驰。最为经典的莫过于在处理《俄罗斯方块》的问题上，荒川实先斩后奏的方式令山内溥雷霆震怒，而在之后多年，荒川实所创立和经营的NOA在北美的风头完



全压过了风头正盛的索尼，其豪掷数百万美元打造任天堂展台以宣传N64，其后又硬生生将在日本折戟的N64和任天堂带回较好的位置，至今仍为人津津乐道。由于NOA的收入占了任天堂全球收入的70%以上，和荒川实一起密谋获得《俄罗斯方块》的NOA高层霍华德·林肯甚至向日本本部提议将任天堂的总部迁移到美国以方便结算。荒川实和NOA一次次触及了山内溥的自尊底线，但是荒川实的功绩实在太耀眼，而且又在北美地区要风得风，山内溥也只能暂时听之任之。

直到财大气粗的微软希望斥巨资收购处于弱势的任天堂，以此来进军游戏主机市场和索尼一较长短时，荒川实建议老丈人出售任天堂以避免第一次真正意义上的次世代主机“四方大战”（世嘉的DC、任天堂的NGC、索尼的PS2和微软的Xbox）。这一度使任天堂的高层心动不已，但后来微软希望任天堂能放弃NGC计划，直接投入XBOX阵营负责游戏开发，严苛的要求真正忤逆了“独裁者”山内溥的逆鳞，固执的老人决不让百年的产业毁在自

己的手中，而意欲促成此举的荒川实便成了迁怒的对象。因此即便NGC出师不利，山内溥也不打算让荒川实接手拯救任天堂，反而加速了清洗NOA的步伐。

在2001年，NOA的总裁霍华德因为健康理由宣布退休，其后荒川实也被剔除出执行董事名单，一度被外界误传为这是接替山内溥的信号，但任天堂又一次坑了全世界一把。2002年2月，荒川实宣布辞职并离开NOA。他的离任，造成了NOA高层的权力真空，需要一个熟悉并能常驻北美市场且富有能力的人来弥补。山内溥对于NOA内部那些荒川实嫡系颇为忌惮，即便留下也不能委以重任，日本本部的空降高层未必熟悉北美市场，迅速扭转NGC的劣势，任天堂也没有直接在外部寻找领导者的传统，于是在美的第二方企业优秀人才成了优先考察的对象。这些严苛的条件简直就像是为君岛达己量身定制一般，"《口袋妖怪》系列"在北美的热销使得君岛达己成为当仁不让的人选。而对于山内溥的邀请，君岛达己也找不到任何拒绝的理由。

于是在2002年的那场大清洗中，不少在之后十多年活跃于任天堂一线的大人物们开始登上历史舞台。这场宫斗的最大获利者除了岩田聪，还有君岛达己。前者成为了任天堂一权独大的最高掌控者，后者则接过了荒川实的权柄，成为了和日本本部分庭抗礼的NOA的董事长。

这是岩田聪和君岛达己第一次产生实际交集。而在这之后的十多年中，他们走过了充满羁绊的日子。

君岛达己的上任并没有挽救危如累卵的NGC，毕竟山内溥的历史遗留问题，任天堂失去了大量的第三方厂商，失却了《生化危机》、正统续作《勇者斗恶龙Ⅶ》和《最终幻想Ⅶ》(SQUARE后来与任天堂达成了和解，以第二开发本部长兼常务董事河津秋敏个人名义成立的Game Designers Studio为任天堂NGC开发外传《最终幻想水晶编年史》)，使得NGC尽管在机能上超过PS2，但依旧无法和拥有大量独占游戏的索尼主机媲美。商业奇才荒川实原本将负责统括NGC和GBA的全球营销工作，很有可能重复N64的逆转神话，但是随着荒川实的离去，君岛达己只能勉力帮助岩田聪收拾这个烂摊子。

在君岛达己的领导下，最终NOA在北美地区售出了1294万部NGC，是日本地区404万部销量的三倍，正因如此成绩，君岛达己才得以留在NOA的总裁任上，潜心准备吹响反攻号角。

2006年Wii的问世，颠覆了传统游戏操作的体感游戏模式自然是极具吸引力，然而，人们接受新事物以及新事物的发展需要一个过程，任天堂在当年VB一役的惨败中深切地认识到这一点。

为此，君岛达己和其他任天堂高层精心准备了一场展前发布会，就如Wii要颠覆人们对游戏的认识一样，他们也要颠覆以往站台演讲——演示游戏——站台演讲的模式，准备像十年前荒川实那样一举征服观众。

这场盛宴在2006年5月9日于洛杉矶著名的柯达剧院上演，"老顽童"宫本茂手持Wii控制器作为指挥棒指挥了一场盛大的音乐会，并附赠了一段热舞，以此来凸显Wii手柄的特色。

NOA副总裁，美国人雷吉·菲尔斯–埃米(Reggie Fils–Aimé)作为主要描述者登台，反复强调改革和创新比起一味提升画面更重要，而任天堂的目标决不仅仅是开发次世代主机，而且要开创一个游戏的新时代，任天堂的Wii将属于我们所有人，任天堂相信游戏是一种信仰。随后强大的首发游戏阵容的实际演示和视频令人目不暇给。

整个发布会的高潮部分是演示Wii网球，岩田聪、宫本茂和雷吉三大高层登台，连同现场一位被选中的幸运儿来了一场双打比赛。平时高高在上的任天堂高层们与民同乐，引发了阵阵欢呼声，既是为Wii喝彩，也为任天堂的创意而赞叹。

这是一场足以载入史册的发布会，但作为NOA总裁，网球爱好者君岛达己却没有登台亮相，只是站在幕后安心地筹划和导演这一切。

而在之后的E3展区。君岛达也一口气投放了超过一百多台Wii和数十台NDS以供试玩，《任天堂全明星大乱斗X》、《塞尔达传说黄昏公主》、《雷曼4》等27个重头游戏都提供试玩，试玩现场人山人海，光是在外围排队就要超过一个小时才能进入试玩区，但试玩区内的人流比起外面还要多。

任天堂凭借优秀的展出获得了来自《时代周刊》、GameSpot、IGN、美国有线电视新闻网等37家媒体的专业人士的支持和认可，一举夺得了包括"E3最佳展出奖"和"最佳硬件奖"在内的5项大奖。

处事十分低调，平时也是比较寡言的NOA总裁君岛达己并没有跳出来抢功，他将自己的董事长职位交给了雷吉，自己则是走到一线担任CEO。一个日本人和一个美国人在Wii征服北美地区的过程中发挥了极佳的化学作用。在NOA的许多发布会现场，都是交由雷吉去充分展现自己的"喷嘴"特长，这位"大金刚"极富个性和表现力的表演掩盖了君岛达己的光芒，君岛达己则是安心而出色地做好自己的管理工作。Wii在全世界范围内所取得的成功，在北美地区取得超过三千万的销量，已经无需我细述。但是在功劳簿上，理应为君岛达己记上浓墨重彩的一笔。



▲君岛达己与雷吉共同掌管NOA。

救难于水火

按照一般人理解，岩田聪和君岛达己是同一时期得到提拔的精英，理应惺惺相惜，共同进退。然而这两者之间的羁绊并不止于此，君岛的国际视野颇受岩田聪赏识，但是对于岩田聪在主机道路上的坚持，君岛达己并不认同。

"在我的心里，一直当自己是一个游戏人(In my heart I am a gamer.)"可以说是岩田聪一生的总结和最著名的言论，但把游戏公司带向成功的人未必就是热爱游戏的人。荒川实如此，而他的继任者君岛达己也是如此。平日里的君岛是一个户外运动的爱好者。闲暇时间君岛最喜爱的是打高尔夫和网球，而不是宅在家里玩游戏。

出于职业经理人的判断，君岛达己对于高速发展的手游行业十分看好。但岩田聪固执地否定手游的收费模式："为了满足优越感和虚荣心，用户会不断付费，这就支撑了社交游戏公司利益。这样的收费方式或许能带来短期的利益，但是不能够建立公司和用户之间长期的关系。任天堂会用属于自己的方法发展社交游戏，守护健全的游戏世界。"

"只要岩田聪在位，任天堂就不可能做手游"在2015年3月之前几乎成为了所有人的共识，低调的君岛达己并没有和岩田聪公开叫板，只是在默默地等待机会证明自己是对的。

为了在本世代主机之争中取得领先地位，任天堂在2012抢先上市了Wii U，足比PS4和Xbox One早了近一年，但是此举并没有得到社内的一致认可，君岛达己就是高层中反对意见最大的人。

一向为人圆融和友善的君岛达己罕有地在Wii U发售之前在社内会议上宣称："Wii U和Wii实在是太像了，肯定会失败。"前银行家一语成谶。

2013年，Wii U的惨败令任天堂陷入了空前的危机，传出岩田聪由于失信各种预期目标而导致其社内支持率不断下降，其支持率从2011年的92.89%一路急泻至2013年的77.26%，任天堂连续两年面临巨额亏损，他将要面临"六月审判"，甚至有可能被开除出董事会，而有些银行分析师更是跳出来指出"只有岩田聪下台才能挽救任天堂。"这就是著名的"岩田聪不信任案"，君岛达己一度成为接替岩田聪的候选人。

不过最终"聪叔"命硬地坚持下来，甚至还兼任了NOA的总裁之位，而失去了NOA宝座的君岛达己并不需要可惜，因为他有更加重

要的任务。

2013年中旬，任天堂正式宣布君岛达己将于6月出任常务董事，并且接替退任的森仁洋和松本臣治的职位担任新的经营统括本部长兼总务本部长。一年之后，君岛更是兼任人事部负责人。在任天堂高层的人事排名中，君岛达己位居岩田聪、竹田玄洋、宫本茂之后，列第四把交椅，一个人控制着三个重要的职能部门。可以说，除了软硬件这些并不熟悉的部门以外，低调的君岛达己已经将任天堂的权力揽入怀中。突然的高层变动，意味着岩田聪需要君岛达己帮助任天堂走出危机，后者的晋升既有辅助的意思，也有勤王的意味。

尽管游戏业界有着特殊性，但是财务人士对于将游戏企业带出低谷似乎颇有心得。

近年来备受诟病的Square Enix由其CFO松田洋祐接替和田洋一的社长职位后，迅速将SE带出了低谷，不仅财务上扭亏为盈，游戏开发上更是进入爆发状态，在今年的TGS上展出的《星之海洋5》、《勇者斗恶龙 建造者》、《最终幻想XⅣ》等看家大作，证明自己的雄心未泯。而任天堂最主要的竞争对手索尼同样，家大业大的后者七年中有六年亏损，更是泥足深陷。而带领索尼自救的表面上是提出“一个索尼（One Sony）”的总裁平井一夫，实际上很多业内人士会归功于索尼首席财务官吉田健一郎。后者主导剥离了个人电脑和电视机业务，执行了一系列裁员、成本缩减计划，以及有目标的扩张计划，把索尼全盛时期的“诸侯并举”制度重新制出，只是这些举措的功劳被PS4的光芒所掩盖而已。

随着经济发展和全球化的深入，游戏企业的财务负责人必须突破传统财务视野，从战略高度把握财务管理、公司治理、资本运营等方面的知识及其运作手段；必须大量接触国内外前沿性的财务管理知识和信息；真正具备全球战略眼光，深入了解相关国际规则，引导高层做出有利于企业财政发展的决策。

财务出身的君岛达己之于任天堂正是如此。和吉田健一郎相似，在君岛在任期间，尽管言行很低调，在任天堂采取许多和以往截然不同的手段改善跌入深渊的财务状况的背后，都有君岛的身影浮现。

按照任天堂的传统，他们一向都对裁员采取


▲岩田聪背后的功臣君岛达己为人十分低调。

极力避免的策略。任天堂总裁岩田聪也强调，他强烈反对以获取短期利益为目的的裁员行为。但是君岛达己用详细的经营规划，让包括岩田聪在内的任天堂高层不得不罕有地挥舞起屠刀，将任天堂欧洲分部的300多名员工裁员，领导操作此事的正是新兼任人事部负责人的君岛达己。而最大的转折点，则莫过于岩田聪做出了战略性的转变，任天堂正式踏足手游行业。这正是君岛达己一直希望看到的。能够让倔强的岩田聪妥协的，或许也正是一直辅助君侧的君岛达己。

作为经营统筹负责人，君岛达己在让任天堂扭转亏损以及摆脱黯淡的财政前景的过程里功不可没。或许他没办法像那些天马行空的游戏人那样，用创意带来大量的营收，但银行家出身的他懂得用成本削减来抵消营收减缓的影响，以此换回漂亮的数据和空间，让游戏人们蓄力再战。他们先是等来了amiibo销售的强劲，顺利地实现4年来首次扭亏为盈；继而在手游上发力，一举令股票上升25%；之后的NX计划，也让人好奇不已。在这一套组合拳的背后，人们看到了岩田聪的重拳连击，却忽略了一直在背后经营筹划这一切的君岛达己。外人或许不知，任天堂内部人士却是看在眼中，在近两年的高层支持率投票中，君岛达己在四巨头之中支持率都是最高的一人。假若不是君岛一直处事低调，或许在任天堂公布新社长时，大家就不至于那么诧异了。

不是全新的新开始

每年的九月，三大游戏展之一的TGS举行，吸引了全球游戏业界和玩家的目光投向日本东京。

鉴于TGS组委会有着浓郁的索尼背景，任天堂一向不屑于在索尼主场展示自己。多半会在同一时间，在东京举办另一场展示会，以此来比拼人气。

但是随着近几年一贯都会登场亮相的岩田聪猝逝，展示会自然无限期延后，但NX计划事关未来大计，却是真需要一个有分量的社长在主持大局。

任天堂官方媒体之前就表示，如果新社长悬而未决，NX计划将会由各分部自行组织发表，这无疑是对任天堂凝聚力的一个重大打击，赶在TGS之前宣布新社长上任，以稳定军心准备年末商战，并且确定企业未来发展的路向，有着很重要的意义。历史表明，一个企业需要进行战略性运营转变时，往往都会从掌门人的更迭中看出端倪。



■宫本茂对社长之位始终“SAY NO”。

2015年9月14日，任天堂大阪发布会现场，君岛达己终于坐上了发布会讲台的中央，君岛身旁是两大董事长宫本茂和竹田玄洋。

在此之前，君岛达己从来没有接受过任何一次的正式采访，老人也没有公开的各种社交账号和自媒体。

和之前的岩田聪一样，君岛达己肩挑取缔役会长（董事长）和取缔役社长（CEO）两职。新官上任，让整个任天堂进行了不少改组。硬件方面，任天堂将之前的“综合开发本部”（原部长为竹田玄洋）和“计划开发本部”（原部长为下村胜本）合拼成“平台技术开发本部”，主要负责开发任天堂硬件设备、操作系统、开发工具以及网络服务。盐田兴担任部长。软件方面，之前的“情报开发本部”（原部长为宫本茂）和“计划开发本部”（原部长为高桥伸也）整合成“计划制作本部”，高桥伸也将就任部长。任天堂知名游戏制作人江口胜也和小泉欢晃将担任副部长。

为了安置两位元老，或者说两位元老为自己找到合适的位置，任天堂创设了“顾问”（Fellow/フエロ－）这一新职位。“‘顾问’从董事中筛选而出，该职位要求既拥有丰富的知识和经验，又可以对专业领域内的组织运营进行指导和建议”，这两个职位将于9月16日正式开设，宫本茂出任创新顾问（创造フエロ－），竹田玄洋则是出任技术顾问（技术フエロ－）。在地位上，这两位顾问依旧保有着董事长和专务董事的高度，软硬件方面将会交由两位地位等同于董事长的顾问负责。形成“三巨头”结构。

消息一出，不仅是玩家和舆论一片哗然，就连任天堂内部的员工也是表示震惊。不过随后有不少员工都表示理解，毕竟随着任天堂越来越看重手游事业的发展，这与传统主机行业一个个地区推广上市不同，手游对传播的广泛性和时效性要求更高，尤其是任天堂这种不鸣则已、一鸣惊人的企业，需要一个有国际化视野和对手游事业抱有积极态度的企业家来引导他们前进，被业内人士形容为“友好、富有幽默感、经验丰富且备受尊敬”的君岛达己或许是目前最佳的人选。

君岛达己的上位和三驾马车的出现，真正实现了山内溥在退休之前提出的“废除社长一人独裁，任天堂今后将由以往的单一领导，转为以多个核心干部共同指挥的集团领导”的理念。将会加强集团的团队指导体制，竹内玄洋和宫本茂两人将辅助君岛达己共同完善任天堂相关事务，包括智能手机领域的事务，主题公园的开发建设，以及下一代游戏主机的制作。

就像之前所说的那样，比起两位在游戏领域独领风骚的专务董事，以及更注重开拓发掘的前任社长，君岛达己更像是一个职业经理人，擅长“经营”，将各方资源合理调配，在最佳的运营模式下将创意的变现能力最大化。三个人可谓各胜擅长，也刚好能在各自的领域里尽

展所长，君岛达己在Pokemon Company和NOA的良好经营履历可以令投资者放心，毕竟宫本茂和竹田玄洋从未在独立运营整个企业中证明自己。而任天堂的员工也能放心，因为新上任的两位高级“顾问”其实是部门的老领导，不过是名称变换之后更有点太上皇的味道，这也是为这两位已经年逾花甲的老人日后离开做好了铺垫。这样一来，整个任天堂就能在相对稳定的架构中发展，毕竟选硬件或软件部门的负责人出任社长，或多或少都会引起计划上的倾斜，而如今的任天堂依旧需要宫本茂和竹田玄洋扶上马送一程，实在经不起这样的内耗。

或许换个角度说，这次任命意味着这并不是任天堂新时代的正式开始。

之所以这样说，主要原因有二。

首先是年龄问题，君岛达己已经65岁，实在很难像前几任社长那样长时间执掌牛耳。他上任新社长的职位更像是一种权衡和过渡的性质，君岛达己坦陈自己并不是第一选择，“任天堂曾经希望寻找更年轻的接任者，但是一直没有找到心仪的人选。”

有别于以往近乎终身制的任命，君岛达己的任期仅仅只有一年，这是一个耐人寻味的时间，一方面是考察君岛达己能否真的带领任天堂顺利走上轨道，另一方面也是在等待预备军迅速成熟好尽早接班。

从1996年至今，有多次机会登上社长之位的宫本茂曾三度被问过是否想过一把社长瘾，答案都是无比迅速的“No”。而在被问到自己是否“想做游戏做到死”时，过去一直答“YES”的宫本茂在深思熟虑后也回答了“No”。其实在两年前，时年61岁的宫本茂就有了想退休的念头，并且已经着手让自己离任之后的工作平稳过渡，例如退出大型一线游戏的开发，转而开发一些小型的游戏等等。正因为参与大作的数量不足，宫本茂在社内的支持率也是急剧下降，仅比岩田聪好一点。


■ 2015年任天堂世界锦标赛留影之中的高桥伸也（后左）和江口胜也（后右）。

与横井军平、上村雅之作并称为“硬件三杰”，作为三杰中最年轻并且依旧活跃在一线的竹田玄洋其实也已经66岁，是三巨头中年纪最大的，而且比起经营任天堂这个业界航母，竹田玄洋还有更重要的事情需要处理，那就是NX的硬件。根据目前的情报来看，NX将会是集合了主机和掌机的平台，还需要这位在任天堂工作了43年的重臣花费更多的心思。

可以说，这稳定的三巨头代表着老臣们依旧有力地握着舵盘，把控着任天堂这首业内航母的前进方向。

其次在政策方向上，“岩田聪先生并没有给出任何运营公司的指示。”君岛达己在就职发布会上对于任天堂的未来发展大计如此说道，“我们将会继承岩田前社长的遗志，继续提供令玩家们开心的游戏及服务。”

不少人都知道，岩田聪早就在2014年公布了任天堂的十年大计，随后不断修正方案，做出了进军手游圈和新世代主机平台NX的决定。这些都是和包括君岛达己在内的任天堂高层团队对未来做出的规划，并且已经着手实行。君岛达己所需要做的只是萧规曹随，而不是改弦更张。

“不能只用数字来管理一家游戏公司，经常去挑战制作有趣的新东西才是任天堂的DNA。”银行家出身的君岛达己如此说道，他口中的新，便是继续岩田聪修改过的新蓝图，迎接来自移动领域的挑战。任天堂最近的一个手游正是来自君岛达己的老东家Pokemon Company，《口袋妖怪》作为历史上除《超级马里奥兄弟》之外最畅销的游戏系列，并且在掌机平台取得大成功，无疑是任天堂打响手游开门红的最佳品牌。手游《口袋妖怪GO》已经进入实质开发阶段，将于2016年登录Android与iOS平台，而新游戏的成绩很有可能成为未来任天堂各种变化的关键依据。

悬念：下一任社长人选

尽管君岛达己才刚刚走马上任，现在讨论下一任的社长似乎为时尚早，但是有点“临时工”性质的君岛达己在发布会上提到了自己的另一个重要任务是找到并培养出新一任的社长接班人。作为国际知名的企业，比起他们在游戏上的创新，任天堂自身给人的形象一向比较保守，而这一次，任天堂不仅仅会在内部挖潜，还会在外部寻找适合领导他们的优秀人才。不过舆论似乎倾向内部挖潜。如今领导任天堂手游业务发展的绀野秀树，就被不少评论家认为是带领任天堂在手游领域闯出一片新天空的人。以史为鉴，最近一个由以前手游部门领导人来担当社长的公司是科乐美，早川英树甫一上任就提出了在游戏里加入课金制，并且向移动游戏端靠拢。这一度被舆论认为是完全撤出主机阵营。尽管科乐美危机公关宣称这只是翻译的失误，但是从科乐美驱逐小岛组和将旗下知名IP大量手游化，都明显看出了其远离主机游戏的野望。而任天堂会否也因此叛离长期引以自豪的主机，只能说是一个暂时轻微的隐忧。

另一个有机会成为候任社长的是“计划制作本部”部长高桥伸也，此君早已进入董事会并且地位步步高升，作为年轻一辈，他有着很好的潜力，将宫本茂的情报开发本部也纳入其管辖下有助于其管理包括手游在内的任天堂诸多第一和第二方游戏开发，令其迅速成长为独当一面的人物，或许在一年之后，我们就能在发布会的主座看到此君的身影。

当然，如果这些条件尚不成熟，而君岛达己这位“老”社长假若表现出色，任天堂也有可能在未来的三五年间给予我们更多了解他的机会。无论如何，多事之秋的任天堂依旧在往既定方向前进，而君岛达己会是一个过客还是一块里程碑，还是未知之数。


▲“《马里奥赛车》系列”制作人绀野秀树（左），目前带领着任天堂手游团队。

游戏评台 GAMER CRITICISM

不知不觉 2015 年已经接近尾声，而游戏业界也将要进入一年最热闹的时期。今年的 11 月将会迎来全年规模最大的动作热潮，不知道各位已经预订好自己心仪的游戏没？在迎接新作之前，本期游戏评台为大家带来近两个月来多款大作的深度评论，让大家对这些作品有更加全面的了解。如果大作潮过去之后还有时间，不妨回头补补游戏哦。

今天的引擎好喧嚣啊

疯狂麦克斯

Mad Max

机种 PS4/XOne　厂商 WB Games　类型 动作冒险　发售日 2015年9月1日

说实话对于没有接触过原作的人来说，《疯狂麦克斯》给玩家留下的第一印象并不算好。在实际游玩之前，本作的战斗系统给人的第一印象就是《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》和《中土 摩多之影》那边直接搬过来的，场景单一几乎清一色是荒土沙漠，角色的人设更是和主流游戏相背而驰。而进入游戏后这第一印象也不见得有改善的趋势，似曾相识的广阔却空洞的场景，数量看似繁多却重复度高的支线，本作给人的印象就是又一款想借着最近上映的同名电影顺势捞一笔的劣质沙箱游戏而已。



然而，当你耐心玩上一阵后就会发现，这个"胆敢"把发售日定在和《潜龙谍影 V 幻痛》同一天的游戏有着自己的过人之处，并且可以称得算是"一个好玩的游戏。"

对于原作党来说，本作最令人满意的一点无疑是对于原作世界观的高度还原。一望无际的沙漠、造型奇怪的汽车、打扮奇异的 NPC，甚至那个穿着皮夹克，整天挂着一副"我不开心别来惹我"表情的主人公都高度还原了原作。本作的画面算不是惊艳，毕竟荒土沙漠就摆在这了，画面无论怎么好玩家能看到的都是一片土黄色。但是大部分室内场景，包括过场动画的人物建模的都让人满意。其他的一些细节，例如天气变化颇让人眼前一亮。就以天气"风暴"为例，在游戏中玩家会时不时遇到风暴，在风暴中玩家不光会见到被吹得四处飞的杂物，甚至还能看到闪电，除此之外能见度也会受到极大的阻碍。而在风暴来临之际，玩家能清晰地看到远方地平线的风暴正迅速地往玩家方向靠近，那种震撼感和与风暴赛跑的刺激感不言而喻。

战斗系统给人的第一印象的确还是《蝙蝠侠》那老一套，但是实际玩上之后就能发现还是有不少的区别的，最大的区别在于格挡时机被更直观的显示出来，时机的好坏直接决定格挡是否成功以及之后反击的伤害高低。由于原作的缘故，本作的战斗部分还是比较贴近现实的，比起满身法宝而且每次打架时都好像马戏团玩杂耍的韦恩老爷，麦克斯更倾向用双拳直接解决问题。本作的战斗套路较少，但战斗还是相当爽快的，拳拳到肉且往死里打的打击感令人满意，其他细节描写，例如鲜血四溅的视觉效果、主角受伤后的伤口、完美格挡以及击倒敌人后的慢动作镜头都给本作的战斗添色不少。





然而令人遗憾的是本作的战斗也仅限于此了，本作并没有多少能让人打起精神来的"硬仗"，BOSS 的数量和套路并不多。虽然笔者用了"不多"这个词来形容本作的 BOSS 战，但其实套路就两个，分别对应动作缓慢和动作敏捷两类敌人 ... 但是所有原作党和玩过本作的玩家都明白一点，战斗什么的并不是重点，重点是肌肉车！轰鸣的引擎声！还有由于金属撞击所飞溅的汽油和散落的零件！对！本作最大的亮点就是那火爆的载具战！

作为本作的特色之一，玩家的爱车"巨著"（MAGNUM OPUS）在本作中担任着极其重要的角色，它甚至连升级项目都要比主角麦克斯多上不少。玩家不光会驾驶着它探索地图，游戏里还加入了不少火爆的载具战。本作的载具战相当爽快，其爽快度甚至超越了格斗战部分。引擎的轰鸣声加上敌人疯狂的叫喊声让人热血沸腾，以"一车之力"单挑一个敌方车队的战斗在本作中屡见不鲜。本作甚至还安排了数场颇具特色的载具 BOSS 战供玩家体验，除了紧张的战斗之外，游戏中还设置了条件不一的赛车比赛，玩家通过驾驶着各种"奇形怪状"的载具在荒土上与敌人厮杀 ... 不对，竞速。不过说是厮杀也不为过，毕竟只要对手全灭了，你就是肯定是第一名了，不光你，你的对手也是这样想。

本作对于原作的还原度之高让人发指，甚至连剧情的直白程度也一并还原。和原作电影一样，本作的剧情非常简单粗暴。但其中不乏令人印象深刻的角色：一副"我不喜欢说话不爽来打我"表情的主角麦克斯、不死光环仅次于主角的大反派 Scrotus、胆小却对于"巨著"异常执着的 Chumbucket、堪称"荒漠一点红"的 Hope，加上本作那出色的世界观塑造，使得本作的剧情简单粗暴却又耐人寻味。本作的收集要素之一历史遗物，更是通过照片与文字直观地给玩家展现了末日前后世界发生的巨大变化。

本作的优点说了这么多，但笔者还是忍不住要提一提本作的缺点。毕竟缺点实在是太过明显，那就是层出不穷的 BUG。本作的 BUG 数量相当之多，当然性质和去年发售的某个故事背景选择在法国大革命时期的沙箱游戏略微不同。本作的 BUG 主要和奖杯 / 成就相关，对于白金 / 成就党来说是个不折不扣的坏消息，虽然 BUG 事后证明都是可以解决的（并不是通过官方补丁），但也使得本作的游戏体验部分无可避免地扣了分。

当然，本作作为系列第一作还是给玩家展现出了其独特的魅力。在《蝙蝠侠》系列"完结之际，想必 WB Games 也急于找一棵新的摇钱树，而《疯狂麦克斯》也证明了自己有这个资格以及潜力。而我们玩家需要做的，就是等待那熟悉的 V8 引擎声再次轰鸣起来了。

热血度 ♥♥♥♥♥　点评人 三日月

无奈时刻：为了解决一个 1.01 版本的恶性 BUG，笔者在一热心老外的建议下把游戏还原回 1.00 版。在改回 1.00 版之后，发现恶性 BUG 奇迹般的消失，取而代之的是新 BUG 的出现 ... 玩家经常调侃说道的"本次补丁将会修复以下 BUG，并增加新的 BUG"还真被我遇上了。

诚意十足的“奶粉作”

超级机器人大战 BX

スーパーロボット大战 BX

机种 3DS　厂商 BNEI　类型 策略角色扮演　发售日 2015年8月20日

作为老牌的 SRPG 系列，任系掌机平台上的《机战》作品早已自成了一套体系，其中也不乏一些令粉丝们称道的佳作。但是由于制作成本相对低廉，加上参战作品以及宣传力度与系列旗舰作相比有一定差距，任系掌机平台上的《机战》难逃被粉丝们称为“奶粉作”的命运。与旗舰作不同，“奶粉作”的质量总是参差不齐的，不过《机战 BX》之前，同样为小成本制作的《机战 UX》，依靠厚道的隐藏要素以及较有诚意的战斗演出水准，在粉丝群中获得了好评。而宣传周期仅有半年的《机战 BX》与《机战 UX》一样，由宇田步担任主要制作人，那么本作算得上是一款优秀的《机战》吗?

首先来看参战作品，本作参战作品的阵容走的是经典作品外加小众向作品的路线，其中既收录了《勇者王 GAOGAIGAR》、《机动战舰抚子号》等经典老作品，也收录了《巨神高格》等在日本算得上小众的作品，不论从阵容还是数量上似乎都不如《机战 UX》，不过收录一些冷门作品也算是一种另辟蹊径的方法。再者，参战作品的数量有所减少，使得游戏的剧情处理变得更为方便，作品中的次要角色登场机会也会变多。而从游戏的实际剧情来看，本作对于各版权作品的剧情融合确实做得不错，跨作品合体攻击的回归让人热血沸腾，反派联盟的设定也很有特色，倒是原创部分的剧情显得有些创新不足。





虽然同为 3DS 平台的作品，但是本作的战斗演出水准相比《机战 UX》有所进步，尤其是在机体材质的精细度以及机体动作的丰富程度上。虽然也许因为成本的关系，不少机体的演出沿用了《机战 UX》的素材，但是也有不少进行了重新制作，而且通过新老作品战斗演出的对比，玩家也能够看出《机战 BX》的进步。同为低成本作品，《机战 BX》细节上的进步则充分展现出了制作组的诚意。

除了以上两方面，本作最能展现出诚意的地方，就是比《机战 UX》还要厚道的隐藏要素了，从机体、角色再到武器，几乎涉及到了所有的参战作品，隐藏要素的数量之多、涵盖面之广着实令人称道。不过除了隐藏要素，本作的系统依然沿袭自《机战 UX》，这种做法显然缺乏新意。与此同时，虽然任系掌机上的《机战》向来难度都不算高，但是《机战 BX》的难度着实创下了新低，实在是没法让人拥有重复挑战的动力。不过，作为游戏初回特典附赠的残局关卡还是有点挑战性的。

诚意度 ♥♥♥♥　点评人 乙太

续作展望：虽然“《机战》系列”的奶粉作向来销量不高，但是在粉丝群中还是具备一定口碑的。以 3DS 的生命周期而言，再推出一款《机战》作品应该不成问题。从《机战 BX》可以清楚地看出，制作组已经很好地把握住了玩家们的需求，不过在系统上还是需要进行一定的改良，否则很难让玩家产生新鲜感。希望下一部掌机平台的《机战》，能够拥有不输于旗舰作品的优秀素质。

最真实的足球，最生活的游戏

FIFA 16

FIFA 16

机种 PS3/PS4/X360/XOne　厂商 EA　类型 体育　发售日 2015年9月22日

关于体育游戏的优劣评判，其实用分数来衡量并不客观，不喜欢体育游戏的人可能连分都懒得给，但是对于一个喜爱足球的游戏玩家而言，可能即使饶上七八个 3A 大作，这一年一作的体育游戏也是万万不换的。就目前而言，“《FIFA》系列”对于足球游戏而言就是最好的作品，现在市面上唯一还可以与之比较的也只剩下《实况足球》这么一块老牌子，却也构不成什么威胁，所以《FIFA 16》真正的对手只有自己，作为世界上最好的足球游戏，《FIFA 16》只要超过了自己的前作，就算是获得了成功。

可能思来想去，EA sports 也没能想出来什么大的进化可以添加在游戏中，于是就加入了女足球队来为雄性荷尔蒙过量的本作增添了一份阴柔之美。本身就噱头而言，女足的加入令不少玩家都兴奋不已，不少玩家已经想入非非的在筹划男女足的雌雄大战，甚至于女子球员加盟生涯模式。



可是 EA 却终归没有令玩家如愿，女足之间只能独立比赛，木兰从军的桥段也更加不能上演。所以游戏发售之后，这个原本的卖点，在博取了三五天的热闹后，也终归没有引起什么反响。不过还是有我这样的无聊人士，用女足球员将进球庆祝动作轮番尝试，倒也平添了不少欢乐。

画面和操作上，本作并没有给人眼前一亮的感觉，毕竟起点摆在那里，同类游戏第一的素质有目共睹，想要百尺竿头又谈何容易。不过其实仔细观察还是能发现不少进步，由于工作缘故，今年玩本作时少不了要时常重放游戏来截图，看得多了慢慢也发现球员的动作和表情都较之前作更为真实，光影的感觉在本作中也进行了调整，增加了更多的阴影细节后，本作的整体画面表现也朝着极致的真实又进了一步。



操作上虽说已经几近完美，不过还是额外增加了一些全新动作，按键方面也有小幅调整。虽然这些动作的加入无疑可以让游戏变得更加真实，可是游戏终归是游戏，目前在网战中还是甚少有见到玩家使用，宣传时看上去炫酷到不行无触碰盘带，在面对强度较高的防守时难有作为。线上玩家进攻时也从不在乎你到底是使用 ×/A 的假抢断还是货真价实的要下铲。除了正脚背短传外，这些动作也只能打电脑 AI 是嘚瑟两下，实战中都有些沦于鸡肋。

至于网络模式，实在是令人有些又爱又恨，自从近两年本作不断增加联网模式的乐趣后，想必不少玩家都已经沉迷其中了。今年游戏的网络部分又进行了些许优化，现在主机体育游戏的网络内容已经隐隐有了“网游”的趋势，每年的新作就像一个大的付费补丁。令人比较庆幸的是，EA 旗下的体育游戏相对于其他公司而言，玩家可以从上一作的网络数据中继承到更多内容，如此举动倒是极为厚道。

真实度 ♥♥♥♥♥　点评人 筒子君

错觉时刻：因为偷跑提前两天拿到了游戏，当时联网对战可谓信号满格，网战的流畅度简直像是找到了国内代理。奈何没有舒坦几天，EA 的服务器就原形毕露，联机对战时卡顿也就算了，毕竟看着“幻灯片”打游戏也有些经验，但是半个小时连个玩家都匹配不到就真的让人不能原谅了。

不完美的收官

厂商 Konami

潜龙谍影 V 幻痛

Metal Gear Solid V：The Phantom Pain

机种 PS4/PS3/XOne/X360　类型 动作冒险　发售日 2015年9月1日



在许多玩家看来，《潜龙谍影 V 幻痛》也许是今年发售的诸多大作之中，分量最重、意义最为特殊的作品，不仅因为"《潜龙谍影》系列"的高素质与知名度，更是因为本作确实让玩家们等得太久。即便是对于这样一款 3A 级大作而言，《幻痛》的开发周期也着实过长，而小岛监督与老东家 Konami 之间的诸多矛盾，也让本作很有可能成为小岛秀夫参与的最后一作《潜龙谍影》。如今游戏已经发售多时，相信也有不少等不及中文版发售的玩家已经率先体验了本作，下面我就来谈谈笔者个人对于《幻痛》的种种看法。

传统下的变革

众所周知，对于一款《潜龙谍影》作品的评价，自然要从看和玩两个方面来谈，其中看即是剧情，而玩便是指的游戏性，而这两个方面的平衡是很难把握好的。《潜龙谍影 4 爱国者之枪》就是一款着重剧情的游戏，小岛在游戏中加入了大量长篇幅的剧情影像，对系列剧情中的诸多谜团也给出了详尽的交代，这对于喜爱电影化游戏的玩家无疑是件好事，但对于想要纯粹体验游玩乐趣的玩家，对剧情着墨过深的 4 代显然无法带给他们惊喜。不过在这之后，小岛似乎就在考虑制作更耐玩的 MGS，在《潜龙谍影 和平行者》之中，小岛就就开始着手对系列的传统玩法进行改良，并为之后的《潜龙谍影 V》奠定了基础。经过了《潜龙谍影 V 原爆点》的历练后，我们才在《幻痛》中看到了这一变革的全貌，这也让《幻痛》成为迄今为止最耐玩、最有趣的《潜龙谍影》游戏。

《幻痛》的耐玩首先在于其多变的玩法，在任务制的游戏形式下，每一个任务都有着多个目标，但并没有限制玩家用何种方法去完成，是暗中潜入，还是正面突入；是按照任务计划一步步执行，还是无视计划直捣黄龙，全由玩家自己决定。与以往"一本道"式的关卡设计不同，在半开放式的地图中，玩家可以更加自由地按照自己的喜好选择完成任务的方式，而同伴系统与丰富的武器装备，也使得可用的战术更为丰富。相同的任务用不同的玩法进行挑战，能够获得完全不同的乐趣。当然，游戏中还有着丰富的支线任务与收集要素，让玩家在完全开放的自由探索模式中，收获到与进行主线任务截然不同的乐趣。

有了满足多变玩法的游戏框架，自然就少不了有趣而具有深度的游戏系统，这便是《幻痛》拥有极高耐玩度的第二个原因。以《和平行者》中的基地建设为基础，制作组把该系统在《幻痛》中进行了发扬光大，最重要的是将基地进行了实体化，玩家能够在基地中自由探索，并与主要角色或者士兵们进行互动，而随着游戏进程的推进，玩家更能获得亲眼看着基地逐渐扩张的成就感。为了建设基地，玩家需要在执行任务的同时用富尔顿回收系统回收士兵以及资源，由此来获得更充足的补给与更强大的装备，这便是玩家重复游戏的动力。





在没有脱离战术谍报动作这一系列传统玩法的前提下，《幻痛》可谓是小岛组用新老血液共通构筑的作品，而从游戏本身的乐趣而言，这款变革之作显然是成功的。没有了大段的 CG 动画，也没有了冗长的剧情描述，简单直白的任务信息传递，并将与剧情有关的线索全部收录到磁带之中，这些做法或许真的是省钱之举，也让游戏本身缺失了电影化体验的代入感，但牺牲了这些之后，将核心放在了游戏性提升上的做法，也着实是一种进步。

匠心中的遗憾



小岛秀夫是一名有着日本传统职人匠心的监督，他对游戏中的每一个细节都有着十分严格的要求，力求做到完美。而在实际游戏时我们也能够发现，《幻痛》继承了系列作品的优秀之处，是一款每一个细节都近乎完美的游戏，多到数不清的彩蛋也更是印证了这一点。力求细节完美固然是好，然而无奈《幻痛》的规模实在是太大，开发周期的延长与经费的增长，让 Konami 已经无心等待小岛组把《幻痛》打造完美，便匆匆将游戏投入市场。

这样做的结果自然是留下遗憾，《幻痛》所有主线的长度加在一起只有两个章节，而其中真正意义上的主线故事与核心的游戏内容都被安插在了第一章，第二章的主线任务虽然有对剧情做出补完，但更多的却是用第一章任务的高难度版充数，而对剧情补完有着重要意义的任务 51 更是以未完成剧情影像的形式收录在了特典之中。虽然《幻痛》拥有着极强的游戏性，但是面对眼前这份明摆着被阉割过的半成品，久怀期待的玩家会有失望之情也是在所难免的。然而现实总是需要面对的，小岛组已经解散，我们也无法要求 Konami 把被阉割掉的部分还给玩家，哪怕是 DLC 也好。无论是小岛组，还是深爱着"《潜龙谍影》系列"的玩家们，都只能把这份遗憾深埋心中，直到它随着时间一起被忘却。

耐玩度 　点评人 乙太

惊喜时刻：在《幻痛》中隐藏着不少令人惊喜的彩蛋，在游戏的开头，系统会提示玩家设定自己的生日。不少玩家一定会认为这个生日设定毫无用处的，但其实这是制作组精心设计的一个彩蛋。当玩家在自己生日当天回到母基地时，就会触发 Ocelot、Quiet 等重要角色与 Snake 挚爱的部下们手捧着蛋糕，一起为 Snake 庆祝生日的特殊情节。设想一下，如果你在毫不知情的情况下看到这部分彩蛋，惊喜之情自然会溢于言表。

没有余地的选择

火焰之纹章 if

ファイアーエムブレム if

机种 3DS　厂商 Nintendo　类型 策略角色扮演　发售日 2015年6月25日

《火焰之纹章 if》在一次任天堂直面会上被公开，黑白分明的双版本策略打破了系列给人的王道印象。正当玩家们纠结要选有亲妹妹的白夜版本还是选有干妹妹的暗夜版本时，第三条线路《透魔王国》的推出却帮我们做好了决定：买买买，三个版本都要买——因为完整的故事被拆分了。



原本我认为双版本乃至三版本的拆分销售策略无可厚非，毕竟这在游戏内容和设计上也是个喜闻乐见的新尝试，只要今后别像《口袋妖怪》一样成为常规，也就不难接受。而抛开商业模式的因素，这次的尝试是否成功？从玩家的角度来看，我的答案是否定的。

前面提到的故事完整性是原因之一。在《火焰之纹章 if》的剧情水落石出之前，相信不少人都还认为每一个版本都有着独立的故事，就算只玩一个版本也没有问题。然而事实上，率先发售的白夜/暗夜版本的剧情发展虽然截然不同，但在与背景设定，或者说与幕后黑手相关的部分都仅仅是一笔带过，直到结局玩家也不可能了解到剧情的真相。对于本来只考虑“选择”一方的玩家，在通关之后就会恍然大悟自己“上当”了，为了搞清楚剧情的来龙去脉，他只好乖乖地入手双版本乃至三版本。

如果因此就说厂商为了销量而设下了上述的“陷阱”，其实也欠妥。《火焰之纹章 if》三个版本绝大多数的关卡设计都是不同的，就算是地图似曾相识，不同的敌人布置、难度和条件也会构成不一样的游戏体验，所以在策略部分并不算坑人，游戏内容也对得起售价。但是拆分带来的另一个后果就明显是在妥协了。在白夜/暗夜版本中，敌我双方的角色对调，可以让人感受到剧情的另一种可能性，尚且给玩家留下了一些新鲜感。不过到了两边都不选的透魔版本，居然就把两边的角色都拱手相送了，而含有自定义元素的城池攻防，同样是把前面两个版本的东西都塞到了一起。站在研发的立场，为第三条线重新设计角色显然不现实，但合理的安排却不一定合情。由于三个版本分裂开来，它们之间完全没有可继承的东西，而在玩家已经花了几十个小时把双版本都玩过一遍之后，到了第三条线，盼到的却是简单粗暴的合并堆砌，又要放弃掉之前花费的心思重来一遍，不得不说这样的做法多少有点扫兴。



本作在销售策略上的大胆举动，既是《火焰之纹章 觉醒》成功重启所带来的甜头所致，又是制作组的另一次破釜沉舟。不管是在角色设定上全面采纳当下流行样板，对“萌腐”群体的露骨献媚，还是游戏设计上贯彻不破不立的思路，从系列作品里面去粗取精，都凸显了《火焰之纹章 if》的试验性质。看到本作销量和玩家的评价，我们知道这次试验成功了一半，也失败了一半。在玩家们的选择之后，制作组下一次又会如何抉择？

纠结度 ♥♥♥♥　点评人 初心者

续作展望：“if”的理念并没有错。如果选项不在于先买哪个版本，而在于游戏分支；如果我的抉择能够决定角色的命运；如果多结局由多周目开启……我更乐意在续作中看到这种熟悉的“if”。

十余年等待换来的虚伪结局

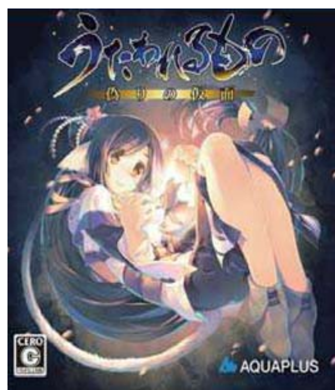
厂商 Aquaplus

传颂之物 虚伪的假面

うたわれるもの 偽りの仮面

机种 PS4/PS3/PSV　类型 策略角色扮演　发售日 2015年9月24日

从制作计划公布到正式发售，《传颂之物 虚伪的假面》花了整整4年的时间，虽然比起跟前作十多年的间隔来说并不算长，但也可谓让玩家们苦等了。然而漫长的制作周期并没有让本作的规模变得多大，反而因为三部曲的规划，使得游戏的剧情在最后一幕生硬地急转直下，草草了结的同时给玩家留下了新的悬念。平心而论，本作的剧情展开还是颇有惊喜的，从开头就为前作的玩家带来了各种既视感十足的桥段和设定，到中后段有令人怀念的角色登场，而全新的故事线又很好地照顾到了新玩家，但对于结局落入俗套，也未能自圆其说的缺陷，我们只能遗憾地接受和等待完结篇的到来了。



除了刚进入正戏就戛然而止的剧本，《传颂之物 虚伪的假面》作为一款游戏，在可玩性上面的不足也是非常可惜。一方面是策略战斗部分的比重安排失调。游戏没有多周目的设定，而在主线时，文字冒险和战斗的比例几乎达到了9：1的程度，前期甚至还有好几场在重复利用同一个Boss。当我以为这是偷工减料时，通关后的十多个颇具难度和特色的战斗关卡又让我改观，就算放在主线中增加游戏时间，也未尝不可。不过，也难怪制作组如此安排，毕竟本作有着能够悔棋50步和继承经验值重新挑战的设定，这已经把战斗部分的门槛降得不能再低，那么把比较复杂的关卡全部塞到通关后的“梦境”中，极力清除主线通关的障碍，似乎也就不难理解了。



然而将策略战斗部分放在其次，并不代表本作在文字冒险部分做得足够完美。或许制作组希望继续强调主线叙述，本作基本没有任何的对话选项，而自由活动部分仅仅是在漫长的主线剧情之间来到据点的强制休息，也更像是一种形式化的设计，是否选择某个地点和先后顺序都无关事件的触发，因此本作并没有分支和能够攻略的角色。比起常见的Galgame，《传颂之物 虚伪的假面》就连收齐事件CG这种独有的乐趣都被省略掉了，所以与其说有AVG部分，还不如说本作只是一部绘声绘色的小说。

对于美少女游戏，玩家也许并没有太高的要求，但作为登陆主机平台的游戏，本作对剧情以外的游戏要素所下的功夫显然不尽人意，只能说是中规中矩，首周10万套的销量相信在某种程度上也是托了前作的福。希望第三部能给这个系列作个更好玩也更耐人寻味的结尾吧。

养眼度 ♥♥♥♥　点评人 初心者

续作展望：有魅力十足的角色却没有隐藏的分支事件，有可塑的战斗雏形却深度不足，有可歌可泣的主线，演出却非常简陋，续作需要的就是每个方面都再下点功夫。

墨守成规难称皇

战国 BASARA 4 皇

战国 BASARA 4 皇

机种 PS4/PS3 厂商 Capcom 类型 动作 发售日 2015年7月23日

从系列初代算起，加上各种衍生作品和高清版，“《战国 BASARA》系列”已经推出了足足 12 款作品，放在老卡社中来说倒也算不得一马当先，毕竟还有老资格的“《洛克人》系列”和活力十足的“《街霸》系列”傲视群雄，但也绝对算得上枝繁叶茂，闯出了自己的一片天。问题是从《战 B4》开始，这个系列却是一副走下坡路的样子，如果说《战 B3》到《战 B3 宴》是一种游戏体验逐渐走高的感觉，那从《战 B3 宴》到《战 B4》就是一种 High 到半路被当头泼一盆冷水的感觉，而到了《战 B4 皇》，被浇灭的激情完全没有重燃起来的迹象，因为玩家会赫然发现，那盆泼下来的冷水里面，还夹着冰块！



别的先不说，光是新角色这一项，《战 B4》在推出时就让不少玩家大皱眉头，倒不是说新角色就不够多，问题是敌武将这个系列惯有而且一向被粉丝深恶痛绝的设定，也被发扬光大得太过头了，为了保证有几个新武将是可用的，竟然丧心病狂地把武田信玄和上杉谦信这种曾经的可用老角色都往敌武将阵营里面丢。到了《战 B4 皇》，老卡摆出一副痛改前非的样子，把之前惨被丢在敌武将阵营里的角色全都变成了可操作角色，还加了个一上来就是可操作的新角色千利休，然后——就没有然后了，横竖是新角色我留着给《战 B5》加敌武将用呢你们要啥自行车的节奏。

而在系统革新方面，《战 B4 皇》迈的步子也惊人地小，修修补补的元素恐怕有玩过前作的玩家能够数出一堆，但是能够对游戏玩法产生实际影响的却不多。转轮系统算是一个，但是其效果算不算得上理想恐怕就见仁见智，因为这系统带来的增益效果是不固定的，一切看脸，而且效果还有好几种变体，出哪种完全是不可预知的，前期纯粹当成娱乐内容倒也有点妙趣，问题到了后期打高难度还来这么个随机度满点的设定就让人受不了，总不能用看脸的方式来打武将战吧？问题是这系统还是不能关闭的，于是为了保证不出幺蛾子，笔者后期甚至经常要在高难度躲着那些有转轮设定的关卡来打……



除了上述两点，《战 B4 皇》中还有一些不大不小的问题，例如武器改造用的铭系统仍然缺乏乐趣，次世代版本同屏人数仍然相对较少，后期割草动力不足等等，但这些说到底都不是重点，因为在此之上有个问题：《战 B4 皇》身上，属于系列的灵魂核心已经变得淡薄了，在找回“BASARA”的感觉之前，笔者个人还是衷心希望制作人小林裕幸和制作组先别拿这个系列继续折腾了，老老实实换个像样的次世代引擎再说吧！

革新度 ♥♥♥ 点评人 稀饭

内伤时刻：转轮系统除了会产生各种正面增益，如果比较背还会转到负面效果，于是有时候打着打着就会被从天而降的大铁盘砸晕，有时候打着打着发现天降炸弹雨然后被轰得四处乱飞，加上各种正面增益也会在特殊效果生效的时候产生短暂的停顿，总是让人感觉自己游戏的节奏一次次被打断，一整关打下来简直要被憋到内伤，还让不让人好好割草了！

无双又到新路口

战国无双 4 帝国

战国无双 4 Empires

机种 PS4/PS3 厂商 Koei Tecmo 类型 动作 发售日 2015年9月17日

我一般不会用“垃圾”来形容某个游戏，但《真・三国无双 7 帝国》让我破了例。事实上我对《帝国》的喜爱程度丝毫不亚于《无双》正传。尤记得系列首作《真・三国无双 3 帝国》公布的时候，我是在家乡的一家小破网吧里看到的消息，当时冬日暖暖的阳光照在 15 寸显示器上的情景，至今仍历历在目。所以在玩到《真・三国无双 7 帝国》之后心中的失望直接爆表，这也使得我对《战国无双 4 帝国》持谨慎乐观态度。

综观“《帝国》系列”，策略要素在《真・三国无双 4》和《战国无双 2》时达到顶端，之后就逐步减少，改以一些特殊元素来营造卖点。《战国无双 3 帝国》的箱庭内政就十分出彩，用一块地来模拟势力地盘虽然有些儿戏，但从游戏性来说还是有保证的。这次的《战国无双 4 帝国》则是用一座城来模拟势力构成，大名、军师、奉行各住一个房间处理公务，在简化系统的同时也保持了一定的可玩性。虽然和《信长的野望》相比简化了无数，但作为动作游戏来说完全可以接受。



《真・三国无双 7 帝国》的最大优点就是加入了人际关系，而这一点在本作中也得到了保留，而且关系更加丰富，不仅有玩家最关心的夫妇，而且还有师徒、盟友、宿敌等新的人际关系，只是去掉了生子的设定。而游戏中也收录了数量繁多的事件，这些事件不仅自由度高，而且采用全语音，给人一种十分厚道的感觉。对于游戏中的各项要素，本作也准备了相当周到的资料库，方便玩家随时查询进度，这与《真・三国无双 7 帝国》完全没有数据统计的做法形成了鲜明对比。



另外一个不容忽视的事实在于，《战国无双 4－Ⅱ》是一款真正为 PS4 打造的《无双》，PS4 版的画面非常不错。而在其基础上继承过来的本作自然在画面上也有不错的表现。总有玩家说，光荣做《战国无双》比《真・三国无双》用心，从最近两年来看此言不虚。按照以往的惯例，《真・三国无双 8》应该于近日公布、2016 年春发售，但至今不见踪影，其中原因耐人寻味。而从版权无双来看，无双味不浓的《勇者斗恶龙 英雄集结》获得了口碑和销量的双丰收，而《亚尔斯兰战记无双》则创下有史以来版权无双的最差销售成绩。近日 FAMI 通联合 KT，调查玩家最希望看到的版权作品，似乎也在暗示着什么。无双有可能又到了一个关键时刻。

策略度 ♥♥♥ 点评人 纱迦

搞笑时刻：建议各位看一下三矢之誓折断段的剧情。前两个人用尽全力折不断，而第三个人却轻松将其折断，纱迦第一次见到这个剧情的时候该角色由竹中半兵卫扮演，而一旁的浓姬等人盯着他的动作也十分搞笑。

文 不快乐王子

编 乙太

美编 小瑟

从游戏制造到“制造游戏”



作为多年的玩家，我们早已习惯于接受游戏制造者给我们制造和设定的世界观、规则、地图、玩法，大概也想过，如果自己能够自由设计关卡、设计行动走向等等该有多好。

也许我们没有在意，其实这种模式一直存在于我们的游戏里，并且蠢蠢欲动变成可能。当然这并不完全是一种全新的游戏类型，它脱胎于策略游戏，兼有着各种各样的游戏模式和背景，我们不妨称之为“制造游戏”。

随着近年《我的世界》的兴起，“制造游戏”成为了一个热点，而随着《超级马里奥制造》和《勇者斗恶龙：建造者》的加入，这种热潮至今仍在发展。

“玩家自定义游戏”的起源

其实这种玩家自定义的“制造游戏”并不是什么新鲜事，陪伴了不少 80 和 90 后成长的 FC 游戏就曾经出现过内建关卡编辑器。最早为我们熟知的《坦克大战》和《淘金者》，还有《牛奶与花生》《越野摩托》《马里奥拆屋工》等几个游戏，尽管游戏厂商特意用其他颜色将设计选项标出，但是很少人会将光标留在“Design”之上。

这些早期的关卡编辑器有着局限性：地图制作十分简单，2D 贴图和狭小的可编辑范围，自制的关卡不能长期保存也不能分享，只能玩一次之余，还只能自爽自虐，显得游戏鸡肋。

笔者和儿时玩伴探索出的玩法是相互为对方设计关卡，然后相互比拼破局次数。可是问题来了，设计如果太容易了，一下子就过关后又得重新读盘；太困难了，大家都越是将对方的关卡往死里整，怎么也过不去也没劲；太简洁了，玩着没意思；太复杂了，对方等着没意思……

及至到了下一世代，主机上自带关卡编辑器的游戏则是近乎绝迹。

游戏设计开始向复杂化发展，由于游戏画面提升，游戏主机的机能更加无法既呈现越来越复杂的游戏性，一边开放更广阔的地图任由玩家编辑；另一方面，游戏的元素愈发复杂，过于深度的设计设定会影响玩家体验，庞大而复杂的地图还是应该留给以此为职业的专业设计师。再加上主机和 PC 游戏正处于黄金时期，大量的优秀的游戏人和经典作品精彩纷呈，玩家光是应付诸多游戏已经应接不暇，至于自己动手“制造”游戏，对于一般玩家来说暂时还没到那个时候。



■《坦克大战》等经典游戏中的关卡编辑器虽然简单，但也给予了玩家们发散自身创意的机会。

MOD：制造游戏的一个特殊存在


■《上古卷轴5》是一款极为出色的游戏，其中也包括了丰富且出色的MOD。

游戏开发商因为各种原因抛弃了自带关卡编辑，但这并不能妨碍民间高手在游戏的基础上自制出新意。在“制造游戏”中，除了官方的自带地图关卡编辑器外，还有一种特殊存在，那就是MOD。

MOD就是将电脑游戏中的道具、武器、角色、敌人、事物、模式、故事情节等作出修改，又或是加入新的道具及事物，它和游戏自带编辑器其实有着某种程度的相似之处，大家基本取自游戏原有故事素材和模组进行修改，变化出一种官方没有提供的游戏体验。

比起中规中矩官方的DLC，MOD就要天马行空得多。但MOD游戏的“制造”工序也相对繁琐和复杂得多，不是普通玩家所能掌握。真正能够破解并运用这些素材，需要有很好的编程和美工等等技术且十分有爱的玩家，因此尽管MOD屡见不鲜，但对于浩如烟海的玩家而言也是凤毛麟角。

中国人也算是第一个将MOD发扬过大的民族。得益于任天堂对于卡带的“10NES”加密芯片的失败，当西方玩家还在一盒盒地收集一盒一游的正品卡带时，天朝制造商已经能够顺利破解卡带，黄卡已经实现了N合一、另类选关、各种武器，这些在某程度上都是MOD，甚至连游戏机主题都能制造，成为了“中国制造”震惊世界的另一个有趣的注脚。

及至PS、SFC和SS争斗的年代，“破解、下载和刻录”已经成为一股大流（至少在国内如此），既是能破解，自然就少不了很多修改版的MOD作品出现，不少游戏都出现了“汉化版”，尤其是当年火遍各大租机房，至今已然二十周年依旧雄踞的“实况足球”系列，我们曾经为之疯狂的《实况足球 胜利十一人2002》的简体中文版本光碟，从名字到许多数据都经过人为修改，我们熟知的克罗地亚魔翼雅尔尼，全队被打了鸡血一般的中国队，有些机翻不完全的，也会出现半中半英的情况。

随着一代又一代的主机和PC游戏遭到破解，MOD也没有停下脚步，在许多论坛和贴吧上不时会有大神放出各种游戏的自制编辑器，推动着MOD事业的进步，不过作为玩家，我们更多的也不过是享受MOD所带来的另类乐趣。

FPS/RTS：地图关卡编辑器的极致

由于在主机上无法得到重视，“制造游戏”也从FC上的ACT游戏，转向了PC上的FPS游戏。当中的引导者之一是引擎之神约翰·卡马克。他一直都是开源行为的忠实支持者。他所开发的游戏无论是《毁灭战士》还是《雷神之锤》，都会将地图编辑器和代码公开，让玩家自由开发新的地图。狂热的玩家们也充分发挥的创意，融入自己的风格，制作出比罗梅罗（两部游戏的关卡编辑师和程序员）更加特别的地图，成为了游戏的魅力所在。

这种自由的制造甚至超出了同人玩家的范畴，就连FPS厂商也参与其中，《胜利之日》和《反恐精英》都是Valve在自家《半条命》的基础上外挂MOD包，及至后来CS的大量经典自制地图撑起了FPS的盛世，一直延伸至如今的CF……

另一个重视玩家自行制作游戏内容的还有RTS游戏。

从《星际争霸》和《帝国时代》到《魔兽争霸》，以及一众RTS游戏，游戏安装的同时已经附赠了地图编辑器，玩家可以根据喜好自制各种地图，不仅诞生了7VS1超级电脑这样的经典地图，甚至还带动一个游戏类型普及——塔防游戏虽然不是在那个时间出现，不过凭借“魔兽争霸”的热潮在这个时候登堂入室走进大家；玩家们甚至在RTS基础上制作了ARPG游戏地图，并且发展出生存、战役、剧情、防守等地图，ORC、澄海3C乃至后来DOTA这类比赛地图，都为“制造游戏”证明，来自玩家的创意，可以让游戏世界更加精彩纷呈。



■《魔兽争霸Ⅲ》强大的地图编辑器成就了诸多优秀的玩家自制地图，这其中也包括了大名鼎鼎的DOTA。

不过就个人认为，这些自制地图已经是游戏自带关卡编辑器发展的极致和临界点，玩家不可能也不应当将复杂的剧情和丰富的场景全部为游戏搭建，这应该是专业游戏设计师的神圣工作。如果玩家完全自制了一个洛圣都的开放沙盒，再原创出人物和故事，那R星和Take-Two应该付给他们工资，而不是让他们花钱买游戏。而将创造融入到游戏之中让玩家自由发挥，那就是另一重境界了。

《我的世界》：一道分水岭



■有别于传统，《我的世界》是一款真正以“创造”为主题的沙盒游戏。

随着游戏发展，自由度越来越被注重，游戏设计师框框条条，“一定要这样做，不能那样做”的设定已经难以满足玩家的七巧玲珑心。规限太多的日系RPG衰落和自由度极高的沙盒游戏兴起，正是因此而起。游戏制造业的衰弱并不是一日之事。

“游戏开发者的创意似乎正在枯竭，只能在画面上做手脚”任天堂第三代掌门山内溥的话掷地有声，宫本茂因为游戏新作无新意怒而掀桌被奉为美谈，既然设计者被视作“蒙蒙作公卿”，那就将制造游戏的主动权交给“惺惺有余”的玩家们。

如果说前面说的“制造游戏”只是提前制定以获得不同的游戏体验的话，《我的世界》所代表模式就是将游戏的制作本身当成是游戏的一部分。

《我的世界》的出现，使“制造游戏”变得小众而又大众。之所以说是小众，是比起传统游戏“枪车球”和手游中的跑酷、三消

和卡牌而言；而总数超过七千万份的正版下载量，光是移动版的下载量就已经超过三千万，收入超过 2.1 亿美元的业绩，是大众化的直接证明。

撇除一些客观因素，稍微夸张地说，在地球上每一百个人之中就有一个人是《我的世界》的玩家，游戏从这个角度已经算得上是大众化。而随着 Xbox 版本的加入，机能的提升使得游戏的画面不断提升，《我的世界》依旧在不断进步着。

更重要的是，《我的世界》所造成的文化现象，提供了一种有别于 GTA 之类沙盒游戏的自由，制造游戏的自由。像素风格巧妙地避开了游戏高清化对于主机机能的影响，以画质换取机能和空间提升，轻度游戏的风格吸引了不少非核心玩家甚至非玩家，所造出的化学作用超出了纯粹电子游戏的范畴，不少超乎我们想象的事物都得到呈现，从 1KB 硬盘到 iPhone，从企业号航母到高达，从各种各样的自然奇观到包括迪拜哈利法塔乃至世界八大奇迹……

《我的世界》还打破了游戏自娱自乐的界限，既可以自己建筑分享，多人联手制造打破了空间和时间的藩篱，成为“制造游戏”从局限的游戏元素制造到无限的创新自由制造的一个分水岭。

从《猫里奥》到《超级马里奥制造》


■同人游戏《猫里奥》有着精巧的关卡设计，在玩家之间获得了好评。

卷轴 ACT 已然行将就木，而作为世界第一销量游戏的“马里奥兄弟”，已然被一众粉丝彻底玩坏并且发展出不少新风格的玩意。

或许有不少“马里奥”粉丝都会记得七八年前那款日本民间玩家制作的同人 Flash 游戏《猫里奥》，以其极为坑爹而且颠覆人们对游戏认识的游戏关卡设置，在人们习惯且意想不到的地方设置机关，让玩家一边骂着作者毫无人性和 WTF，一边自虐地重玩一遍又一遍，看看它还能玩出什么新花样。如今此系列已经来到第三作，依旧在用各种花式虐着各种斯德哥尔摩症候群玩家。

得益于 Flash，大大地降低了游戏制作的门槛，有兴趣的玩家只要用心钻研一段时间也能制作出颇具风格的游戏。关卡编辑器本身也成为了一种游戏的方式，例如“游戏关卡设计者”(Level Editor: The Game) 系列，就有汲取了《我的世界》和《猫里奥》精华。不过随着 Flash 游戏的衰落，这类游戏创意需要更多的空间。强大的国人也很好地发挥拿来主义，在此基础上制作出类似的手游——《正常的大冒险》，就我试玩而言，这比《猫里奥》还要有趣和“坑爹”。

在游戏创新方面的任天堂也没有任由肥水外流，不过他们没有自降身价光是制作一个“变态版”的马里奥游戏，而是将原本属于同人的创意变成了官方产品，将创作的权利留给玩家，让玩家可以像游戏开发者那样，操作熟悉的人物体验创作游戏的乐趣，同时可以通过网络分享自己的作品。

尽管不是所有游戏都会像《魔界村》那样将玩家往死里整，一般游戏设计者在设计关卡时就会考虑到玩家的通关几率，但是高难度还是深受玩家喜爱，仅仅一周之内，就出现了无数超级变态的关卡，一个个无限趋于 0%。不过在此之余，《超级马里奥制造》成为贯彻了玩家的理念的游戏，展现出有别于过去的条条框框的各种风格，既可以选择找到方法然后豪快地闯关；也可以步步为营、危机四伏；更可建造秘密之道，让人充满惊喜。

不但如此，发行商甚至请来了另一个还在坚持着横版 ACT 的游戏人、“恶魔城”系列的主要制作人和设计者五十岚孝司，利用《超级马里奥制造》竟然也创作出富有恶魔城风格和气息的关卡。既展示了《超级马里奥制造》的无限可能，拉近了与游戏设计师之间的距离。

在今年的“NICO NICO 超会议 2015”上，《超级马里奥制造》实机游戏挑战就是其中一项重头戏，主办方请来宫本茂作为压轴嘉宾 / 大 BOSS 登场，接受日本著名搞笑艺人、怀旧复古游戏为主题的电视节目《GameCenter CX》主持人“有野课长”的挑战，结果大半生都浸淫在设计“水管工”之上的宫本茂却被资深玩家有野课长所设计的关卡“坑”得满地找牙。而这种坑既有“猫里奥”那样捉准心理的陷阱、也有技巧性的连续弹跳，最后在有野课长华丽地演示通关，引得全场观众和宫本茂一阵欢呼并击节赞赏。这正是“制造游戏”的魅力所在。

IP化下制造游戏的兴起和担忧

游戏热潮总是不断地兴起复平静，一个游戏的兴起和衰落总是有个周期，就如像素游戏凭借复古风继而游戏轻量化又重新杀回人们的视野。

近年来游戏 IP 化的兴起，不少知名的游戏 IP 都会尝试进军各种不同的游戏类型，引申出新的玩法、元素和内涵，这才是游戏能够一直繁荣兴盛的根本动力，而不是一味的炒冷饭和不断地推出同质化的作品。“制造游戏”可以说是应用最广泛的游戏模式，正因它不是一个特定的游戏类型，可以融入到各式各样的游戏之中，并且衍生出新的游戏元素和动力。

ACT 类《超级马里奥制造》是一个例子，另一个知名例子是 RPG 游戏《勇者斗恶龙：建造者》，乍一看上去，就像是一个带着 IP 特色的《我的世界》，有更多的 RPG 元素，却又不是故事大于游戏性的作品，自然是有不错的吸引力。

但真正令人担忧的，不是成功的 IP 结合“制造游戏”创造出新的味道，而是资本的涌入使得对人们对游戏热点的态度有所改变，没有了百花齐放，只有一拥而上；没有了各抒己见，只有人云亦云。游戏热点所能积蓄的人气被诸多“劣币”迅速消费，例如某某些游戏甚至打出“开篇、武器、NPC 自定义”的“自定义制造”模式，实际还是换汤不换药的氪金网游。这些市场行为轮不到我们玩家控制，只是希望“游戏制造”还能变出新的花样，继续给我们带来惊喜。



■《勇者斗恶龙：建造者》是否会成为制造游戏同质化的代表，让我们拭目以待。

文 非同

编 三日月

美编 小瑟

令人又爱又恨的年货游戏

高中哲学都教过，一切总是在螺旋中上升发展，以是社会总是存在两个极端，不断地往复发展。

而游戏业界大抵也逃脱不了联系，如果说2014年是周年纪念之年，那么2015年对于游戏业界来说可算是“有生之年”，一大堆跳票多年的大作集中重现世上令不少玩家炸裂膜拜。然而与跳票大作相反，总有一些作品每年都在某个日子如期而至，就像是一个名声不怎么好的老朋友与你做的一个约定，让你痛并快乐着，它们的名字叫“年货游戏”。

年货之路

主机的机能越来越好，玩家对游戏的要求越来越高，需要越来越多的开发人员参与其中。这是扩大游戏业发展的机遇，但同样是风险，大型的3A游戏开发时间长，费用也大，其中变数就越多。除非是像由前IW骨干组成的重生工作室Bungie这样有着深厚背景、另起炉灶试图一鸣惊人的开发商，否则游戏厂商是不会轻易开启新的3A大作项目，这也是为何“《如龙》系列”的制作人名越稔洋，当初在恳求世嘉高层通过这一被他们认为“日本极道题材的受众面太小”的项目时需要发出“如果游戏不火，我就辞职！”的诺言。

而与之相反的是，一旦3A级的IP取得成功，游戏厂商自然不会轻易就任由其荒废，有了既定的剧情和模式，后续的开发也更加容易，在没有强力的新IP间歇期，推出开发周期相对短、认受性较高、而且能够保证销量的续作自然是无可厚非。在文化快餐主义横流的今天，一个热点的诞生和消亡速度之快令人瞠目结舌，游戏市场也不例外。无论

是买方还是卖方都在加速市场对于热点的消费速度，年货的诞生也是顺理成章。

其实业界对于年货的问题也不是后知后觉，包括SCE总裁吉田修平也对“年货”颇为不满，但是他也理解到研发是一件痛苦而漫长的工作，游戏年货几乎都是深受玩家欢迎和喜爱的游戏IP，通过年货来保持热度是深度发掘IP剩余价值的一种体现和必然选择。

这样营运途径当然会收到一些不好的评价，但不是所有玩家都会认真地翻看IGN的详细测评和玩家的留言；同样由于反权威思想的盛行，因为沧海遗珠的增多，人们对于过去权威的“Fami通”“IGN”等等过去能够成为权威指南的评分机构质疑之声越来越大，认为商业性太强、水分太多、分数虚高，玩家只会在大量精美的游戏视频、广告和热销榜单上翻出吸引眼球的作品，于是这些有着大公司出品、包装精美的“年货”便堂而皇之地让大家打开钱包。

在这个劣币驱逐良币的年代，并不是所有年货游戏都是劣币。如《马里奥》系列”，这个在三十年间只有几年缺席，其余年份都是以一年多作（包括主机和掌机）的方式推出，陪伴了一代又一代人成长。每个正统“马里奥”续作在销量上都是超过百万级别，即便是在销量不如人意的WiiU上，同样能够获得令所有游戏厂商眼红艳羡的400万销量。又如是乐高游戏，每年都会有数款乐高游戏出现。但凡是新的影视IP，都能雨露均沾地成为他们的新项目，有着大量的乐高和各派死忠电影粉丝支持，规避了不少风险，令其收益颇丰。



然而那只是属于少数，大部分的“年货”游戏营利总是相似的，但是它们之间却又各有不同。

迫不得已的年货

在游戏圈中，有一种游戏类型自成气候开始，就几乎必定是年货游戏，那就是体育游戏。金九银十不仅仅是房地产商的专利，对于游戏业界也是如此。每年到了这个时间，体育游戏年货便会扎堆地出现在货架上，关于孰优孰劣的话题，都会充斥着各大游戏论坛和贴吧。

每年夏天都是欧美主流体育联赛的转会期，大量的人员流动、小将的冒起、中生代的进步、老将的转型都会带来数据库的巨大变化，这些都不能单靠DLC来解决，这直接导致了体育年货的诞生。这种“年货化”多少有些迫不得已的意味，但却有着重要的影响。

体育游戏是操作指令最为复杂繁多的游戏类型。其操作部分总是存在不断优化的空间，哪怕是没有更换游戏引擎，也能在前作基础上继续优化模式，更何况每一代的游戏主机机能都在进步，游戏在追求真实化的路上很难真正到达彼岸。年货化则是令很多的新优化肯定无法一步到位，就如著名足球经理游戏“FM”（FootballManager）的总监迈尔斯·雅各布森所说，他们的游戏计划往往是之后两三年要加入那些内容，筛选排序后有计划地推进每年能够实现的游戏元素，确保每一作既能给玩家带来惊喜，又不至于被认为是没创新的圈钱。

其次年货化促使了市场竞争的优胜劣汰。尽管体育游戏市场庞大，能够存活下来的却只有少数。体育又细分成许多项目，促使游戏厂商争取更多的真实球队、球员乃至联盟的垄断授权，优化升级游戏引擎和数据库等等，每年一作的开发速度会产生大额的开发费用，但市场的竞争氛围又胁迫着厂商不能停下脚步，像EA就因为每年推出的《NBA Live》系列”收益太少而一度暂停项目，而当他们复归时，市场早就已经是《NBA 2K》系列”的天下了。

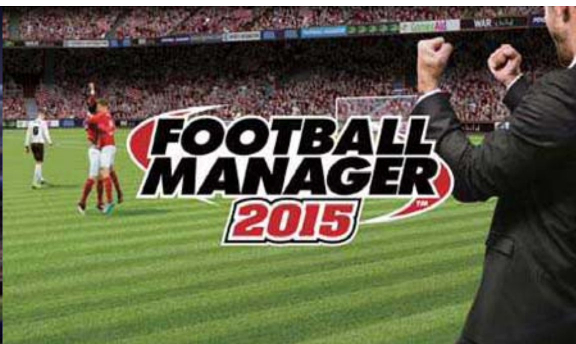
在竞争中，极小数如“《职业自行车队经理》系列”“《F1赛车》系列”等能够直接垄断，很多时候都绕不开EA这座大山。尽管“《FIFA》系列”和“《职业进化足球》系列”在不同程度上都加强了管理元素，但FM已经成为了纯足球经理类游戏的唯一；曾经篮球游戏霸主的“NBA Live”在沉寂几年后试图复辟，但是依旧无法对如日中天的2K系列构成威胁；EA也在和2K争夺美国职棒联盟的授权中落败，市场被“MLB 2K”独占；不过体育游戏大厂EA Sports也不是扮演输家，该厂历史最为悠久的“《麦登NFL》系列”就一直在挑战中屹立不倒，无论是早期的Visual Concept还是后来收购它的2K都无法正面抗衡。另一个北美主流体育项目NHL情况也是如此，EA也是保持着压制2K，只是国内球迷对于NBA和实况足球的狂热令另外的体育项目相形失色，也算是淮南生橘淮北生枳。唯一存在变数的大概只有FIFA和实况足球之间，一度扮演追赶者角色的FIFA成功压制实况足球数年之后，今年再次被“实况足球”强势挑战，IGN给《FIFA 16》给出了历史最低的7.8分，输给了PS4版本的《职业进化足球2016》，这场关于次世代的年货足球游戏大战就像是一出旷日持久的肥皂剧，没办法，谁叫足球是世界第一大运动。

体育游戏年货的另一体现是游戏厂商对于主机的倾斜越来越明显。

这直接体现在制作和优化上，在短促的开发时间里，开发商连每一作需要呈现的元素都需作出取舍，更何况是平台。尽管STEAM让PC玩家更加亲近正版，但是主机玩家毫无疑问才是消费的主力军，PC或主机？游戏厂商很容易就能做出选择。

《职业进化足球2016》的家用机版本使用了强大的升级版FOX引擎，这保证了游戏的画质十分喜人并且成为赶超FIFA的最大杀器。可是其PC版本则是无缘得见，画质被大幅度地阉割后在某程度上甚至还不如前面几作，就算一张显卡能买几台主机都然并卵。《NBA 2K16》PC版则有着键位无法更改（这对于键盘党极为重要）、游戏超采样导致卡顿等等与PC玩家不亲近的元素影响了体验。





那些毁誉参半的年货



看到标题，大多数人第一个反应“刺客信条”，这甚至不能用年货来形容，因为光是 2014 年，他们就推出了两款作品 :“大革命”和“叛变”，尽管我们更关注“毁誉参半”这个词。

育碧对于一年推出两部大作表示不以为意，他们利用全球工作室共同开发的方法确保游戏能够赶上进度看上去很美，让“刺客信条”以独特的视角、宏大而自由的空间和深沉的历史底蕴能够呈现出不一样的体验，但最终证实只是育碧美好的愿望。

《刺客信条 大革命》从其尚未发售就已经惯性地传出画质缩水的问题，卡顿掉帧，开不了箱子，各种无缘无故的悬空静止、浮空行走和跌出地图之外，各种模型崩坏，都令人十分汗颜。《刺客信条 大革命》游戏容量才 43GB，然而官方最终给出的补丁 6.7GB 第四弹 BUG 补丁，可是万万没想到 Debug 补丁自身也带 BUG，致使玩家收到的版本容量竟然是 40G，这几乎等于将游戏重装一遍，而《刺客信条 叛变》大概是被同辈的“大 BUG”光芒所掩盖，其搞笑 BUG 合集才不够出名而已。

另一个优缺点同样明显的是“《无双》系列”，单论年货作品数量而言，KOEI TECMO 的 Omega Force 工作室可谓无出其右，就连年货之王的“超级马里奥”也难以与之比肩。当然，这也有 KT 社自身的原因，事实上 Omega Force 如今已经不是一个固定的组织，但凡是 KT 旗下与无双（或者说动作游戏）有关的项目，都会打上“Omega Force”的名号，这使得每年在其名下的作品都六七部之多。

光荣在历史故事、角色设定、服装道具等强项有着深厚的积累，使他们在某些方面如鱼得水。但另一方面，尽管一直在轻微进步，但画面仍然是“《无双》系列”的硬伤，对于主机版的倾斜同样相当明显，PS4 版在画面上虽然和其他 3A 级大作相比还有些许差距，但是比起 PC 和 PS3 版本已经取得了长足的的进步，同屏敌人数量也远远超出 PC 版本，

受限于历史题材，每一作之间的剧情关卡变化不算大，关卡和元素在一作乃至多作中多次重复出现，尽管光荣别具心思地加入了诸如“IF”剧情、经营之类的架空元素，仅是一部作品，除了正传以外还有“猛将传”和“帝国”，除了三国之外还有战国，但每年频繁重复地呈现“割草”对于玩家来说是一场考验。

游戏开发商尤其是像光荣这样的大厂也绝不是敢逆市场大不违的愣头青，如今天下万物皆可“无双”，一骑当千的爽快感已经掩盖了很多的不足，这也让光荣继续安心继续努力地“办年货”。

作为“枪车球”三大主流游戏类型，竞速类的 IP 更像是百花纷呈，年货的出现频率并不算多，唯独“F1”和“极品飞车”是当中的佼佼者。

“《F1》系列”兼具了体育类游戏的特点，每年赛事中车手的流动、赛车模型的变更、赛道的改变以及各种新规则的实行，都使之符合了成为年货的条件。

当然，作为地球上最为财大气粗的体育项目，游戏的销量只能算是“不温不火”，获得 F1 管理公司 FOA 授权的是英国老牌竞速游戏厂商 Codemasters，但是对 F1 项目开发的伯明翰分部，只是由“剑鱼工作室”（Swordfish Studios）改组而来，并没有什么出彩的表现，和 Codemasters 旗下其他分部开发的“尘埃”和“起点”等高分作品难以相提并论。

游戏自从 2010 年正式登陆主机平台以来，过了两三年不错的日子，当积蓄的新鲜感殆尽而年货又非出不可时，游戏便开始急速坠落，到了《F1 2015》的三大版本已经在合格线上下徘徊了。当然，他们的 PC 版也是每一代作品中得分最低。

“《极品飞车》系列”可算是最能呼应开头的回归和年货之间往复发展的作品了。它是最好的赛车游戏之一，也是绝对的年货主义者，自 1997 年起它就从来没有缺席过 EA 每年的游戏阵容。而随着年岁的深入，越来越缺乏新意的批评之声逐渐到达了顶峰。《极品飞车 18 宿敌》尽管画面依旧优秀，但仍旧被批评为同质化严重，是毫无新意的集大成之作，这种差评直接反映在销量上，由于销量不佳它们甚至放弃了 WiiU 和 PSV 两个版本的制作。当然就算制成了也是抱团往火坑里跳。

痛定思痛 EA 干脆在 2014 年缺席，让新接手的 Ghost Game 能够有更多时间反思得失并制作新的“极品飞车”。“发行商依旧在观察《极品飞车 19》发售之后这款游戏的走势再决定整个系列的未来走向”EA 官方这样的论调正正代表着年货游戏的必然过程：到达巅峰，然后在频繁的更新中每况愈下，直到低谷后有的选择弃坑，有的选择重新砥砺前行，“极品飞车”究竟是哪种，只有到 11 月初才有答案。

但尽管如此，这些年货游戏在一片唱衰声中，依旧销售长红，《F1 2015》获得的评价是历作中最为凄惨的一作，却是自《F1 2010》以来首次获得英国销量榜的冠军，《刺客信条 大革命》和《刺客信条 叛变》联合出货量已经超过 1000 万套，《极品飞车 18 宿敌》销量也不算太低。玩家的纵容令年货可以有持续走下去的机会。



结语

其实在年货问题上，玩家和厂商并不是必然对立的。玩家固然希望能够短时间玩到更多更新的内容，开发商也希望能够短时间内将构想变成利润，在这个角度两者之间是共融的，只是这种理想状态并不容易实现。毕竟玩家也没有责任为不好玩的游戏和令人无奈的 BUG 埋单，所以也只能寄望研发者多用心思，在年货之上给予我们惊喜和满足了。

文 周行文 编 乙太 美编 小瑟

天长地久



在屏幕上打出“GG”的字样后，纪梵站起来，伸了个懒腰。

输掉一局游戏对纪梵来说不算什么，更何况只是星际2的最新资料片测试资格。RTS游戏本就不是纪梵的长项，他就是希望早一点感受一下这个游戏。

游戏一直都很好玩，从记忆中的1990年代到现在。纪梵记得最近在知乎上看到个帖子，问大家如果当年的老玩家看到现在的游戏画面，会是个什么感受。

这个话题很有趣，纪梵也想知道，如果在1997年有人看见这画面，会不会发出一些惊叹。

但总的来说，星际2已经算是老游戏了。纪梵在画面上流连的时间并不长，他走到窗口，俯瞰这个城市的夜晚。

城市的夜晚下着雨，堵车的场面颇为壮观。那些红色的车灯在街头连成一条河，河水红光闪烁，有些刺眼。

看着这一幕，纪梵依然觉得自己是个陌生人。

来到这里，在这里生活，适应并熟悉这里。即使已经做到了这些，纪梵还是觉得自己并不属于这里。

千千万万个年轻人来到这里，千千万万个走掉。在深夜加班的时候，纪梵偶尔会想象自己没有在北京，而是在深圳或者江浙一带的某个生产线上。无数零件从传送带上走过，自己的手机械麻木地操作着。

那种想象对纪梵来说堪称极端的恐怖，他甚至觉得只要想象稍微具化，自己就会呼吸困难。

做为一个不太喜欢挑战的人，纪梵曾经为自己设想过无数种困境，但绝对不包括成为一个流水线工人。

幸好现实没那么残酷。

从这里看过去，整个科技园几乎灯火通明。纪梵知道许许多多的年轻人可能和自己一样，在加班或者玩游戏之余，会透过玻璃窗看看这个世界。



这个世界如此光彩照人，乃至于夜色中仍是如此。

站了一会，纪梵想象着能在对面办公楼的玻璃窗上看到些画着表情的小纸条。可惜现实并不是《单身男女》，他什么都看不到。

如果看到什么，估计也是如自己一般，安静但不平静地看着这个世界。

收回目光，纪梵开始收拾东西，他要搭最后一班地铁回去。外面的风已经吹起来了，纪梵开始担心自己是不是穿少了，他差不多忘了自己什么时候已经听不到父母加衣服的叮嘱。

走到地铁站口，路边摊已经很热闹了。虽然地铁已经快要是最后一班，各种小推车的商贩倒是齐聚。空气中泛着淡淡的油炸味道，有手抓饼，也有臭豆腐和煎饼果子。

都是夜宵，纪梵的脚步在这里停顿一下，随手买了一份油炸臭豆腐。

油炸臭豆腐的味道比较大，一般不会拿到地铁里，纪梵就站在路边看着茫茫夜色开始吃。

吃到一半，电话响了，纪梵掏出手机看到一个号码。

接听了几句之后，纪梵把剩下的臭豆腐扔进垃圾桶，快步走到路边打了个车。



一直没什么波澜的同学微信群这两天特别热闹，起因是纪梵的一个高中同学沈若雪结婚，她给所有同学都发了邀请函。

这个所有同学的意思真的是所有同学，从小学到大学，甚至包括中间学 Photoshop 的电脑学校。

一百几十人的联系方式，真不知道沈若雪是怎么弄到的。反正不管 QQ 微信还是电话，她逐个通知到。

高中同学张智在一个小圈子微信群里感慨："这也太神了，都是怎么找着的？"

另一个高中同学王磊跟着吐槽："估计是苦练十年人肉搜索，终得实用机会。"

看着大家轮番议论沈若雪这个雷人举动，纪梵其实没什么感觉。

大多数时候，看这些同学热闹喧嚣，纪梵都有一种淡淡的疏离感。

大约一周前纪梵办完离职回了老家。一个北方的四线城市，天气和经济一样冰冷的城市里，纪梵甚至能感觉到一丝陌生。

那天晚上加班后，纪梵接到家里来电，母亲身体状况最近愈发不好，只能去医院检查，结果查出了肝硬化腹水中期。

接到消息当天晚上，纪梵回去住处收拾东西，第二天到公司辞职，一路赶回家。



所有行为纪梵都没跟家里商量，没想到回家之后首先受到父亲的埋怨。

父亲是个小城市的老师，教书育人几十年，跟人说话也会带上淡淡的教训口吻。看着一脸风尘回到家的纪梵，他第一句话问的是："你辞职了？"

纪梵点点头。

父亲立刻痛心疾首："你那工作不错，现在经济不好，你再回去还能找到差不多的吗？何必为了这事儿辞职？"

纪梵知道长辈的价值观跟自己没法同步，但还是为父亲的话稍微停顿了片刻思维。

稍微想了一下，纪梵认真说道："工作再找的难度不高，你一个人护理我妈照顾不过来，我帮帮忙也能好一点。"

父亲摇头叹气："你工作比你堂姐她们都好不少，这么一来你大伯和三叔都得说我毁了你前程。"

纪梵也不想跟自己父亲争执，只能说："我妈的身体比什么都重要。"

父亲想要再说点什么，对着纪梵认真的目光终究是没说出来。

人都回来了，说什么都没意义。



纪梵觉得自己好像很多年没见过母亲了，事实上他一个月前才在家里过了长假。

跟同龄的老人比起来，母亲老得并不快，但最近这一个月好像一下子就穿越了好几年的时光一样。穿着病号服，整个人都瘦瘦的。

看到这一幕，纪梵觉得自己鼻子有些酸，但他忍住了。

跟家人相聚的时光，无论苦与乐都是好时光，纪梵不想让自己破坏这种感觉。



"妈，我回来了。"

母亲以前是国营百货的售货员，后来又去银行做杂务，一辈子都算忙忙碌碌。看见纪梵的一瞬间，依然和平时一样展开笑脸嗯了一声。

"怎么回来了？跟单位请的假？"

纪梵从父亲那里得到授意，点点头："是，刚请的假，回来陪陪你。"

母亲微微颔首，没有多评价什么。

父亲跟在纪梵后面，脸上挂着看似爽朗的笑容："没事儿，这小子休了个年假，正好回来陪我一起照顾你。我们爷俩儿倒班，都能休息好，是好事。"

这话纪梵估计父亲在肚子里已经演练了好几遍，说出来居然如此流畅。当然现在纪梵自己也是个演员，他跟着一起点头表示会服从安排，然后爷俩开始规划每天轮替的时间。

母亲就坐在病床上看着两父子讨论，也不插话。

最后得出结论，纪梵和父亲干脆一替一天，这样比较方便休息，也能稍微分心做点别的。

肝硬化腹水中期严格来说必须手术，从确诊到调理再到安排手术至少两周时间。中间用药和饮食调整都很重要。纪梵稍微看了一下病历，带着父亲去走廊。

“手术怎么安排？”

父亲在写着禁烟牌子的走廊里点燃一根香烟，狠狠抽了一口，旋即扔在地上踩灭。

纪梵看了一眼父亲，他记得父亲有快十五年没抽烟了。

“我也不知道，现在的说法就是手术不怎么复杂，直接在这做就行。”

纪梵看见烟头没灭，又踩了一脚，说：“别信这个了。我去省医大请专家过来做，做完就走那种。外科手术经验最重要，找专家来安全率高。”

“那得多少钱？”

纪梵心算了一下，摇摇头：“你别管了，我想办法。”

“什么叫你想办法？”父亲不乐意，“不能花你钱，你也没多少钱。”

纪梵坚持：“你现在问我也不知道，我得去打听一下。”

这个理由倒是没有任何辩驳余地，父亲想了想，也只能随纪梵去了。

纪梵转身走出医院，在医院门口等车的时候，他给自己更新了一下微博。

“谁认识省医大的人？请联系我。”



纪梵的微博有差不多三万多粉丝，这是一个将红未红的网红最低下限。

在刚开始有微博的时候，纪梵就注册了帐号，当时他也就是跟风。

没多久之后，微博上开始出现各种圈子，许多相似的人会聚集在一起，然后讨论各种话题。

纪梵几乎算是不由自主地被划入了游戏圈子。

从小到大的人生烙印，除了游戏和动漫，几乎也没别的了。上学的时候看动画片还不容易被嘲笑，玩游戏也算是比较时髦的行为。可惜等到毕业工作之后，纪梵反倒觉得周围好像所有空间都在朝自己挤压过来。

看动画打游戏，大约就是幼稚的代名词了。

ACG 这种词，跟普通人几乎没法交流。纪梵也不太喜欢跟人解释自己为什么会喜欢这些东西，或者说，喜欢动画漫画和游戏有什么用。

实用主义是二次元和三次元谈话中最惨烈的环节。经过这么多年，纪梵已经清楚你怎样跟人解释，说一个人除了现实生活还需要一个通往其他世界的窗口这种话，绝大多数人不会表示理解。

生活标准不同，大家注重的东西也不一样。

纪梵只能说，这是一种比较便宜的娱乐，至少比去夜店或者 KTV 省钱。

这种说法倒是比较符合一些人对纪梵的定义，后来跟纪梵争论这个话题的人就越来越少了。

周围同类遍寻不着，纪梵开始在论坛和微博上活跃。



这是一个同类相聚的年代，纪梵一点都不担心自己找不到同类。事实上在 BBS 还流行的那几年，他在论坛上认识了很多人。

这些人有的是在竞技游戏上认识的，有的是在 PS3 用户还很少的年代互相加 ID 认识的，也有写攻略讨论游戏认识的。其中有些人甚至成了名人，譬如有个跟纪梵在《神秘海域》多人对战时认识的，就是国内一个比较小有名气的主持人。

被身边太多人问玩电子游戏有什么用的时候，纪梵偶尔也会迷惘。唯有看到这些朋友，纪梵才觉得自己的选择似乎没什么问题。

后来纪梵在微博上更新游戏评测，粉丝逐渐聚集，到了今天已经有几万个。

这几万个粉丝，还不足以让纪梵在微博上帮人打广告赚钱，但也足够让他不觉得寂寞孤单。

捏着手机走出医院，纪梵一路走在路上，感觉到故乡的变化的确很大。

城市变得繁华了，也冷清了。

这是两种看似矛盾的感觉，但却真真切切存在。无数林立的高楼拔地而起，人流反倒被这些不断兴起的商业区冲散。经济衰退大背景下的人来人往也比以往更疏离冷漠，彼此眼神碰上，会带着陌生的敌意。

市立三甲医院的位置并不在中心地区，纪梵迎着微微凛冽的风慢慢走回来，到家门口的时候打开手机，看到四五条私信。

站在楼道口，纪梵把这几条私信都读了一遍，给这些人挨个回信。





沈若雪的婚礼在周末如期举行，纪梵想了想还是去了。

婚礼摆酒在国际酒店，整个会场大厅里能容纳差不多六百人，居然几乎坐满。

沈若雪的同学朋友，新郎同学朋友，双方父母的各种亲朋好友。加上家里亲戚，会场显得相当热闹。

纪梵挤在高中同学三桌中的一桌，身边正好是王磊和张智，大家大眼瞪小眼地看着没筷子的餐桌。

仪式还没开始，给了大家足够的时间寒暄。

很多人对纪梵能出现在这里表示惊讶，王磊问他：“你怎么出现了？难道你当年暗恋沈若雪？”

纪梵赶紧澄清：“有点事回家休年假，正好赶上。”

“这么爱送钱？”张智调笑道，“你包多少？”

“没多少。”纪梵不愿意在这种话题上纠结，笑着摇摇头说，“我觉得这样也挺好，就当同学会了。”

王磊朝着站在大厅中央接待客人的新郎努努嘴：“同学会？能拆散那一对吗？”

纪梵笑道：“你愿意身先士卒？”

王磊赶紧摆手：“饶了我吧，我还没打算离

婚。”

纪梵目光在桌面上转了一圈，发现大家基本上都结婚了，也只有自己这种还在单着。

每到同学聚会的场合，这种事免不了就要成为话题。

坐在对面的张颖嗤笑一声：“沈若雪你们不是上学的时候都惦记着吗？现在怎么都嫌弃人家了？”

一桌至少一半的男同学，都没吭声。

张颖又看了一眼纪梵，张口道：“纪梵，听说你在北京，混的挺好吧？”

“一般，就混口饭吃。”纪梵说，“我辞职了。”

“怎么辞职了？”王磊吃惊，“不好做了？”

“没事，就是累了，想休息一段时间。”纪梵没把家里的事对外说，“正好放松一下。”

看得出来，哪怕是说得再轻松，这种托词也没人信。几个同学看向纪梵的眼神都很微妙，好像是他人生已经开始黯淡无光了一样。

稍微让人尴尬的沉默了片刻，张智才开口说：“没事儿，大城市也没什么好的，回来了不错。以后咱们有空常聚，别来这么贵的自助餐同学会了。”

这话一说，大家都笑起来，纪梵也跟着笑。

不知道是不是自己敏感了，纪梵觉得张颖看自己的目光里开始带着轻蔑。

没多久之后，婚礼仪式开始了。

沈若雪很努力地自己做了整个婚礼仪式的设计，还让快剪剪出了一个早上迎亲的温馨MV给大家看。舞台被设计成睡美人的贵妃榻模式，居然整了一个歌剧范儿。



新郎是拎着麦克风登场的，唱出来的音有点低还跑调，但看得出为这个婚礼狠狠练过。纪梵有些可怜地看着这个男人，想象着他为了未婚妻的虚荣心去练自己并不喜欢的唱腔，然后还要忙着家装等各种事务。

所有的一切，都是为了结个婚，让人觉得自己生活已经幸福美好。

新郎唱了几句之后，贵妃榻后面的灯光开始 冉冉升起，照亮了睡在上面的沈若雪。

现在的沈若雪，毫无疑问是她人生中最美时刻。

白色婚纱笼罩下的沈若雪慢慢地随着歌声微微抖了一下手臂，然后是新郎上去低头吻了一下新娘，在嘹亮的歌声中两个人携手站起来面对大家。

堪称完美的一幕，让不少同学忍不住起立鼓掌。纪梵站在人群中看着这一幕，却知道沈若雪这个婚礼创意抄袭自哪里。

那是去年一本小圈子的时尚杂志上，一个专题策划中提出的“睡美人婚礼”。

细节和布置都几乎一样，所以在别人看来激动人心的场面，纪梵觉得索然无味。

仪式结束后，新娘新郎敬酒，轮到纪梵这一桌，沈若雪对大家微笑。

“谢谢大家赏脸，我敬大家一杯。”

大家纷纷举杯，其实没几个人喝，也就王磊张智这样的一口干了。

乱哄哄的会场里，纪梵想着自己联系过的那个省医大专家，更对这种热闹场合没有兴趣。

有时候逃离真的是一种最好的办法，纪梵想，他甚至忍不住想去摸自己包里的New 3DS。



医院护理这件事，说难真不难，但说简单也显然是胡扯。

纪梵虽然有了心理准备，还是经常在病房里熬到快要崩溃。

医院里有wifi，但这并不能解决什么问题。手机刷到尽头也就是没有新闻跳出，朋友圈也不见小红点。那些曾经热气腾腾的QQ群并非24小时不间断情绪高涨。纪梵不得不找些其他办法让自己分散精神，或者说打发空闲。

陪母亲说话是个好办法，但母亲现在身体虚，睡眠时间变得很长。

纪梵只能读书，或者玩玩游戏。

在医院里玩游戏不能有声音，但这无损于游戏的乐趣。纪梵早些年经历过用黑白监视器玩游戏的日子，他觉得现在这样还挺好。

公司里已经没什么人联系他了，纪梵也被正式踢出公司的微信群和QQ群。对于这种果断，纪梵一点都不意外，他反倒觉得这样挺好。



那些像是隔着一个世界一样的所谓工作群，正愁没借口逃走。

中间纪梵还抽了一点时间，去省医大那边，跟帮他介绍专家的网友吃了个饭。

那人关注纪梵很早，大约是在纪梵最早开微博的时候就加了互相关注，但一直不怎么说话。

纪梵从ID上判断，这个叫“早生明月”的网友应该是论坛时代的某个朋友，很有可能是默默发过几篇RPG攻略的那个“早生桂子”。

早生明月就住在医大附近，纪梵既不知道对方是什么工作，也不知道年龄身分。早生明月就是给了他一个电话，让他找某某大夫，然后提一下是哪个手机号的主人让他找过去的。

如此曲折又简单的流程，纪梵照着做了，居然很顺利请到了专家，约好时间和价钱。

整件事在纪梵看来就像做梦一样，他估算了一下自己的存款，大概足够专家手术的费用，于是没跟父亲商量就交了预付款。

如此痛快的举动也让早生明月比较惊讶，所以纪梵微博私信过去说要吃顿饭的时候，早生明月没有什么犹豫。

“约在爱尚城吧。”

省医大距离爱尚城不远，纪梵没用导航就找到了。这里从早上十点开始热闹到晚上十一点，算是最热闹的商业中心之一了。

从一楼进去，能看到热闹的苹果专卖店，当然是那种二手授权的。里面不少人都在选购iPhone6S，那几乎代表着掌机游戏的消亡。

纪梵低头看了一眼装着3DS的包，觉得自己好像正在看着某个时代结束。

那种感觉很微妙，纪梵不是特别愿意深入去感受。

顺着扶梯上去，纪梵看见了一对对互相牵手依偎的恋人。这些场面对现在的他终于有些刺痛了，他扭过头去，看着肯德基和英

雄联盟合作的巨大海报沉默不语。

好时光总是过去的，现在和未来都不受待见，这才是一个现代成年人的标准心理状态。

在扶梯上往复了几次，纪梵到了五楼，在一个门口排满人的餐厅门口核对了一下名称，信步走进去。

空气中充满了食物的香味，这是几千年来人们不断探索的结果。纪梵顺着桌子号一路走过去，一直走到蜿蜒曲折的餐厅深处才停下脚步。

早生明月已经等在这里了，正在低头沉默地看着一本杂志。

让纪梵并不惊讶，早生明月和自己想象中一样，并不是个男生。

这是一个长得有些清秀的女生，穿着一件毛茸茸的外套，一条牛仔裤和一双黑色运动鞋。

女孩抬起头看了一眼纪梵，眼神很清澈，脸上挂着淡淡的笑容。

"来了？请坐。"

纪梵低头看一眼，游戏杂志上的新闻正在说《女神异闻录 5》的前瞻。经过这么多年了，很容易让人想起当年《女神异闻录 4》时让人充满愉快回忆的小镇。

记忆这种事，在心中一直都是无价的。

坐好之后，纪梵才算是正视对面的早生明月。

这是个表情很淡然的女孩，纪梵没想到哪怕是经过了这么多年的潜水，她依然如此年轻。

从表面的年龄上推断，早生明月跟纪梵应该是在同样的年纪开始混论坛，后来转战微博之类的平台。

"谢谢你。"纪梵对早生明月开口就先提医大的事，"没有你的话，这事不会这么顺利。"

早生明月笑着摇头："没帮上什么忙，又没给你打折，不用这么客气。"

纪梵听得出早生明月比较善于社交，顿时觉得放松不少。

这些年纪梵见过很多人了，不同类型的，也参加过很多主机玩家的聚会。有些时候碰到不擅跟人交谈的类型，就会觉得压力巨大。

即使作为同类，纪梵有时候也不知道怎样跟那些有交流障碍的人打交道，他就会觉得很为难。

眼前的早生明月显然不在此列，她先问了纪梵最重要的事："病情现在控制得还好吧？"

纪梵点头："没什么问题，还是要先谢谢你。"

"都说了不用客气啦。"早生明月把游戏杂志收起来，"你今天当日就回去吗？"

纪梵嗯了一声："必须回去，医院那边得有人护理。"

早生明月看着纪梵，沉默片刻，莞尔一笑。

"知道你挺辛苦的，不过这样护理，工作就没办法了吧？"

纪梵叹口气："是没办法，先辞职了。"

"现在经济不好，这样真的好吗？"

"工作没那么重要。"纪梵说，"需要我的时候我就回来嘛，也没什么。"

早生明月盯着纪梵看了几秒钟，脸上露出一丝微笑。

"我们吃东西吧，这家的蟹肉煲很好吃。"

纪梵颔首，他其实也不想说太多自己家里的事。事到如今，大家都已经学会如何保护自己，同时让别人尽量愉快。



7 纪梵回忆了一下自己跟早生明月见面的情景，他总觉得自己的表现确实很糟糕。

糟糕到几乎所有行为都是减分的地步。

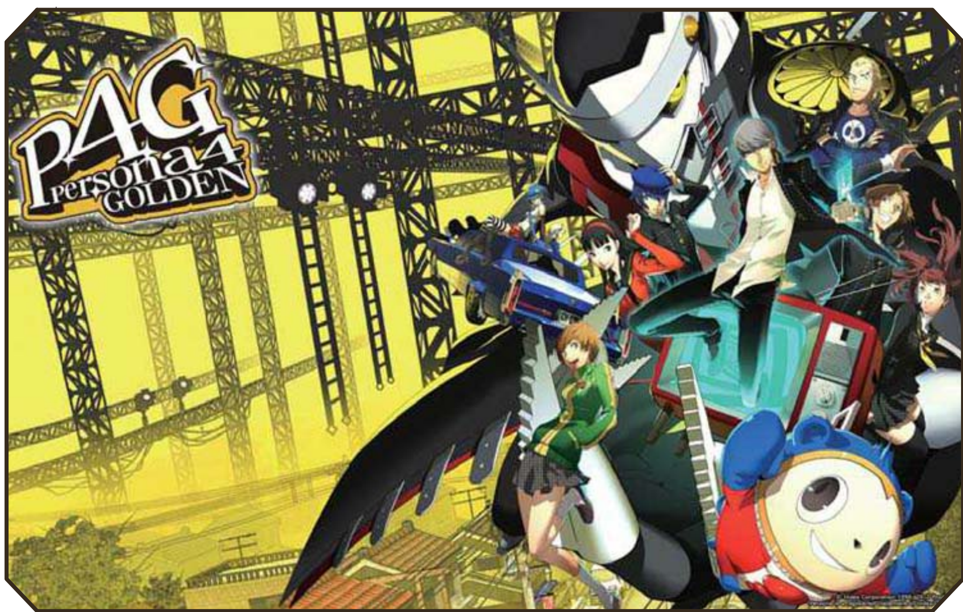
虽然没想过跟早生明月之间会有什么发展，纪梵依然觉得自己应该表现得稍好一些。至少给母亲做手术的专家是早生明月介绍的，自己有责任让对方感到愉悦。

这是一种简单的欠债心理，纪梵回去的路上打开微博，想要发一条私信给早生明月，又觉得不知道说什么。

随着年纪越来越大，纪梵愈发觉得自己已经不想说什么了。

懂的自然懂，不懂的说了也没用。

医院的护理工作依然要继续，纪梵看了一眼自己包里的 PSV，转头去了一趟游戏店。



《女神异闻录 4 黄金版》差不多是 PSV 上最受欢迎的中文游戏，纪梵又买一次这个游戏。

拿着新买的游戏到了医院，纪梵发现父亲站在病房门口抽烟，看见他来了，居然朝他主动招招手。

这样的父亲有点反常。

"你回来啦？"父亲问纪梵，"你妈现在有心事，你知道不？"

纪梵平时没少跟母亲聊天，但他不知道父亲说的心事是什么。

"怎么了？"

"还能怎么了？"父亲对着纪梵一脸的痛心疾首，"你说说你，工作也不错，怎么就不找个对象？我和你妈等着你结婚等了多长时间啦？你自己心里没数？"

这个话题是最近几年回家时的主要议题，纪梵本以为这次可以逃过，没想到哪怕是手术在即，父母还是要跟自己念叨。

"这不是没碰到合适的嘛。"纪梵说，"我也着急啊。"

说是着急，纪梵当然并不着急，他自从跟上一任女朋友分手之后，已经空了差不多有一年半了。

"我看你一点都不急！"父亲一点都不信纪梵的胡话，"我和你妈商量着，给你安排了一个打对面，你去也得去，不去也得去！"

纪梵几乎崩溃了："我去省医大办事，你们就商量这个？"

"我和你妈商量好了，这事儿比啥都重要。"父亲这时候一点知识分子的气势都没有，完全变成了一个担心自己儿子找不到对象的老爹，"你去看看，人家姑娘不错。"

"你们觉得不错未必我也觉得不错啊。"纪梵说，"我还得照顾我妈，没空。"

"就去吃个饭，就当跟同学朋友吃饭了。"父亲坚持道，"你要是想让你妈开心，就去见见。"

父亲搬出这个杀手锏，纪梵真有点抵抗不住。

"那行，不过谈不拢你不要怪我。"纪梵先给自己准备好后路，"什么时候？"

"明天中午，在上河湾商场。"

纪梵愕然："怎么去商场见面？"

"说是找个咖啡厅，人家小姑娘喜欢浪漫啥的。"

纪梵一拍脑袋："行，我知道了……"



王磊看见纪梵从医院门口跑出来，这才确信最近的一个传言是真的。

纪梵的母亲的确病了，而且很严重。

想起上一次沈若雪结婚的时候，问纪梵家里人状况，他还笑着说好。王磊心情有一点复杂。

换成别人，大概早就会四处宣扬自己母亲重病的消息了吧?

纪梵的做法有些另类，但王磊多少能理解一些。

“什么事儿? ”纪梵问王磊，“我这有点忙。”

“家里亲戚住院了? ”

“嗯。”

见纪梵不愿意深说，王磊也不问了，递给纪梵一份请柬，上面还用火漆封了一下，有个小小的徽章印。

“这是咱们今年圣诞前的同学聚会请柬，给你。”

纪梵拿着那份请柬看了一下火漆印，笑了。

“挺有心思啊。”

王磊哈哈一笑 ：“我也不知道这是怎么弄的，是沈若雪找人安排的。”

纪梵想告诉王磊这种火漆印的套装在淘宝上也就几十块钱，但他没说出口，而是点点头 ：“行，我如果有空就去。”

“你这一次在家里呆的可够久的。”王磊说，“打算什么时候回北京? ”

纪梵想着北京那边的房东的确给自己打过一次电话，问自己是否续租。

“还没想好。”纪梵这次说的是实话，“我估计最早也得圣诞后。”

圣诞后，估计母亲的手术已经做完一个多月了，过了修养期。那时候无论回去不回去，对纪梵来说至少可以有一个清晰的结论。

“行，也不错。”王磊说着说着，也拐到了终身大事话题上，“你怎么还空着啊? 赶紧一个，这么单着多没意思。”

“我觉得现在挺好的。”

“别嘴硬了，都说挺好，找着之后谁也没说分开。”王磊不屑道，“要不我给你介绍几个? 你现在买房了吗? ”

纪梵苦笑 ：“还没。”

“有计划么? ”

“也没有”纪梵说，“我没想那么多，太多事要做。”

王磊一点都不信这种胡话理由 ：“得了吧，你工资又不低，买个房子还不是小事儿。”

纪梵也没多解释，他觉得没必要跟王磊细说这种事。

同学会的举办地点在附近的滨江大道上，这时候做露天聚会显然已经不合适了。纪梵可以想象一群人围坐在一个巨大包房里高谈阔论的景象。把请柬拆开，他看到了沈若雪用非常拽的中英文写成的邀请辞。

岁月，青春，还有往日回忆，这些东西正在被不断压榨成新的商业价值。纪梵对这种说辞不会有太多感动，他只是看了一会这张邀请函，然后把它和许多的名片之类放在一个夹子里。

王磊跟纪梵又寒暄了几句告辞离开，纪梵就一个人站在医院门口迎风吹了一会。

掏出手机，早生明月在微信上问他 ：“最近如何? 要玩年货吗? ”

“年货”是玩家之间的暗语，指某些每年一作的 3A 大作。比如今年的年货就是《COD 黑色行动 Ⅲ 》和《刺客信条 枭雄》，以及《古墓丽影》新作和《光环 5》等等。

这些作品如此之多，简直是让人想一想就心肝发颤。要知道全正版是一笔不小的费用开销。

“选着玩吧。”纪梵回道，“如果有可能，还是想好好玩玩 COD。”

早生明月干脆直接用语音说 ：“有空吗? 没条件吧? ”

纪梵苦笑 ：“是啊，医院里没啥条件。不过回家还是可以玩。”

“我也想玩。”早生明月说，“可惜估计没什么时间，估计到时候上网看看直播。”

纪梵没问早生明月是做什么的，他没这个好奇心。

“有看直播的时间也可以玩一下。”纪梵说，“我送你一张吧，就当感谢你好了。”

早生明月沉默了片刻，说 ：“好吧，谢谢了。”

纪梵切换到淘宝上，飞快地下单，然后才来问早生明月的地址。

早生明月给了一个明显是高档小区的地址，署名是程小姐。

纪梵下完单，把快递单号发给早生明月，感觉自己心里轻松了一丝。

平白无故欠人人情是纪梵最不能忍受的。

“最近有什么好玩的事吗? ”早生明月问纪梵。

纪梵想了想，说 ：“我去相亲了。”

早生明月怎么说也是女生，顿时大感兴趣 ：“啊，你居然去相亲了? ”

“很奇怪吗? ”纪梵握着手机无奈地自嘲，“家里人让的，不去我妈不开心。”

早生明月沉默了一会，又问道 ：“你去了之后，妈妈心情好一点吗? ”

“没好。”纪梵说，“我被人家羞辱了。”

不知为什么，对着早生明月，纪梵反倒能说得出一些话来。

“啊? 怎么这么说? ”

纪梵一边往住院部走一边对着电话说 ：“就是去了个喝咖啡的地方，问我有没有假期旅行计划。我说没有，人家脸色就变差了。”

早生明月的笑声从微信里传出来 ：“好吧好吧，现在都这么隐晦了? ”

“其实也没怎么隐晦。”纪梵说，“暗示我喜欢出去旅游，塞班岛什么的。还说了自己喜欢的品牌。”

“喜欢什么牌子? ”

“还行，不太吓人，GUCCI 之类的。”纪梵说，“也问了我的品味什么的，估计是没少看微博上的那些女性鸡汤帖。”

“简直是班门弄斧。”早生明月有些替纪梵不平，“她不知道你在微博上玩了几年吗? ”



纪梵站在住院部门口的位置停了一会，说 ：“知道不知道其实没什么……主要是我也不符合她的标准，所以说多少都没用。”

早生明月不得不承认，纪梵说的有道理。

“后来呢? ”

“后来吃了顿牛排，大家各自散去。”纪梵笑着说，“她不会联系我，我也没打算再找她。”

“觉得失落吗? ”

纪梵想了想说 ：“是的……不愿意跟别人认真交谈的感觉很难过。”

这话让早生明月沉默了很久。

纪梵回到病房，给母亲去倒热水。



同学会当天，纪梵一个人走路到了聚会现场。

父母不知从哪里知道了纪梵有个同学会，都支持他去，纪梵在医院里要被两个人念，索性听二老的话去参加了。

这几天有个模模糊糊的念头在纪梵脑海里闪动，但他说不清是什么主意。仔细想了想，纪梵觉得自己最近除了更新微博几乎无事可做，他给手机充满电，一边看游戏新闻一边慢慢走到了滨江大道的这个餐厅。

现在的天气肯定不适合室外聚餐，店家做了一个玻璃外围罩子在露天餐台附近。纪梵来的时候已经能看到不少情侣在这里坐着，脸上挂着优越感十足的笑容俯瞰滨江大道。

傍晚时分，城市的灯火刚刚冉冉升起。纪梵回想着过去自己在这里追逐夕阳的时光，心中总是难免有些感慨。

王磊和张智都已经来了，坐在包房靠门口的位置。沈若雪正坐在主位上对几个同学矜持地笑着，一身的少妇风情依然让男同学忍不住关注她。

看见纪梵进来，好几个同学起身打招呼，纪梵笑着对大家点头，挨着张智和王磊坐下了。

“还以为你不想来了。”王磊低声对纪梵说，“今儿可都是来炫富的，好多人都没来。”

纪梵笑道：“穷癌无药可医，怕什么？”

张智在旁边说：“你们俩就别装了，我这国企里混饭吃的才是真惨。为了今天同学会，我老婆差点跟我吵起来。”

“那你还来？”王磊奇道，“不怕回家跪遥控器？”

张智嘿嘿一笑：“看看有什么好机会呗，大家路子这么广。”

一群人嘿嘿笑起来，纪梵听着觉得有意思，但还是习惯性地把PSV拿出来，玩了一会《女神异闻录4》。

老游戏了，里面满满的都是青春回忆。钻电视机打迷宫，跟小姑娘们谈恋爱，纪梵觉得这游戏简直神了。可惜好久都没找到这么青春气息浓厚的RPG了，纪梵觉得现在的游戏里都透着一股让人生厌的颓废气息。

王磊看到有点吃惊：“你还玩游戏呢？”

纪梵最近跟早生明月聊天不少，总觉得这不算什么惊世骇俗的事：“是啊，偶尔玩玩，打发时间。”

王磊掏出手机：“我现在也玩了，最近玩个自动升级的。”

张智也有，是个两千多的安卓机，上面挂着好几个游戏，都叫主公什么的。

三个快三十岁的男人在同学聚会的场合下，若无其事地都开始玩游戏。纪梵觉得这场面有点震撼，可抬头一看，发现大多数同学都在低头玩手机。

就连沈若雪也在拿手机拍摄，不断分享在微信群和朋友圈里。

纪梵一边让角色在迷宫中自动升级，一边拿着手机看早生明月给自己的留言。



“收到COD了，我决定玩一下。”

纪梵看到早上明月的留言，心情稍微好一些。

“加油，争取在出攻略之前打完。”

这是现在大家的共识，在铺天盖地的剧透和网络宣传之前玩通游戏，至少能让自己的乐趣变得多一些。

“好啊。”早生明月这次回得很快，“可惜我手残，估计只能新兵难度了。”

纪梵想象着那个长相清秀的女孩拿着手柄慌乱的样子，忍不住笑了。

这是最近这段时间，纪梵惟一一次发自内心的笑。

“低水平的战斗也可以惊心动魄。”

早生明月回了一个愤怒的表情，但看得出情绪是很好的。

这时候同学们已经陆陆续续来齐了，大家的目光互相试探着，有的大胆有的内敛。这些人经过了许多年的社会淬炼，如今聚在一起，好像都在互相评价着对方的成绩一如当年。

沈若雪站起来，首当其冲地发言：“我啥也不说了，感谢大家参加我的婚礼，我敬大家！”

有不少人站起来，其他没站的也跟着慢慢都站起来。

本来是同学会，一瞬间变成了沈若雪的个人感谢酬宾宴。纪梵对沈若雪的画风已经相当了解，他不动声色地抿了一口酒坐下。

接下来就是高谈阔论时间，沈若雪跟着自己身边几个事业斐然的同学喝了几杯，还让大家都说说现在正在做什么工作。

王磊在旁边叹气：“真是和我想的一模一样。”

纪梵微微摇头：“小县城一样的地方，当社交女王也没什么意思。”

张智说：“人家享受着呢。听说沈若雪的老公是烟草的？”

“烟草的，开了个饭店，挺挣钱的。”王磊说。

“怎么不去她家饭店聚？”张智问。

“这你就不懂了吧？沈若雪家里生意本来就好，用不着咱们捧。咱们去了，人家还得送东西打折，反倒不划算。”王磊对沈若雪吐槽得比较厉害，明显是因为上学时代没机会一亲芳泽，“咱们这么在外面闹，沈若雪跟谁多说两句话表现得亲热点，她老公也看不见不用吃醋，多好。”

纪梵听了简直无语：“能算得这么清楚吗？”

王磊撇撇嘴：“记得她结婚那天么？下午本来应该是请大家去KTV的对吧？她说去拍婚礼录像，直接跑了。”

“然后呢？”

“然后不少人去KTV直接变成同学聚会了。”王磊嘿嘿一笑，“沈若雪后来还跑过来说要给大家结账，那时候大多数人都结账走了，她一共没花几个钱。”

张智在旁边直伸大拇指：“牛逼。”

纪梵抬头看了一眼还在高声说话的沈若雪：“小声点，别让人听见。”

“听见就听见吧。”王磊说，“真闹翻了未必是坏事。”

张智笑：“何必这么愤青，大家好好的不好么？”

王磊张了张嘴，最终没说什么。

同学会来了不少人，一个个已经开始按照沈若雪的规则说自己在做什么，有成就的就多说两句，没成就的则一带而过。纪梵在听着听着，就轮到他们这桌几个男生这里了。

王磊站起来：“给我老叔打个工，卖点矿石。”

周围不少人顿时比较热烈的眼神看过来。纪梵知道王磊的叔叔现在生意不小，王磊平素低调，开个车才不到十五万。但这工作的确是实打实的，一旦张嘴说出来，立刻有不少人会生了亲近他的心思。

然后轮到纪梵：“刚辞了工作，现在在家呆着。”

说完纪梵就坐下了，没多说半句。

顿时不少看着纪梵的目光就瞬间冷下来，好像速冻冰柜。

纪梵在心里摇摇头，低头去看手机。

手机上早生明月给他发了一张照片，上面是一只手拿着《COD 黑色行动Ⅲ》的正版 PS4 盘。

手指雪白干净，没有涂指甲，和纪梵记忆中早生明月翻书的那只手一样。

这就是所谓的晒图了，纪梵回了个收到的表情。

接下来就是推杯换盏的流程，同学会气氛热烈，大家还会说起当年暗恋谁谁谁的故事。某些女同学就矜持地抿嘴笑，更多的则是干脆走到自己暗恋着面前跟当年的仰慕者喝一杯。

喝完一杯再喝一杯，然后挨着坐在一起聊天，状甚亲密。

王磊在说完自己的工作后，不少人主动过来找他喝酒叙旧。张智就没王磊那么好的条件，跟纪梵一样被人晒在一边。

纪梵也不当回事，他偶尔看一眼手机，跟早生明月继续聊天。

“同学会怎么样？”早生明月问纪梵。

“你猜。”

“我猜不太好。”早生明月说，“否则哪有时间玩手机？”

“也对，可以去玩掌机。”

早生明月直接在语音留言里笑出声来：“你好意思的吗？”

纪梵打字如飞：“是啊，我应该先劝你去玩游戏，然后我再去玩。”

早生明月打了一连串的笑脸符号过来。

同学会持续到很晚，大家都没早退，因为谁提出要走都会被围攻。

纪梵就一直跟早生明月聊到同学会结束，手机电量只剩百分之三不到。

同学会期间，大家互相敬酒至少一百多次，说了许多吹牛或是让对方觉得肝胆相照的话。纪梵偶尔抬起头跟大家一起喝酒，发现没什么人理自己，心情虽然平静，也难免有些怅然。

最后大家喝多了去唱歌的时候，纪梵可耻地逃走了。

“我出去买包烟。”

王磊看了纪梵一眼，笑了笑：“我也去。”

走出包房，纪梵看了一眼完全没喝多的王磊：“你不抽烟。”

王磊嘿了一声：“你也不抽。”

俩人相视一笑，一起走出歌厅。

出去之后，王磊真的从怀里掏出一包烟来，还打算递给纪梵一支。

“你错了，我现在已经开始抽了。”

纪梵摇头：“我真不抽。”

“是不是觉得都变了。”王磊把烟点上，跟着纪梵走向正街打车的位置。

今天都喝了酒，谁也没开车来，但还是有人在刚才饭店那炫耀了一下自己的车。

“不变才不正常。”纪梵说，“比一比没什么。”

“你心态还是那么好。”王磊摇摇头，“我追了沈若雪那么多年，现在才发现自己是个傻逼。她现在这样，倒贴钱我都不追。”

纪梵看着前方的霓虹灯说：“你进步了，她还原地踏步。”



“大家都有进步吧。”王磊无奈地说，“就是想要的东西多了，心思就复杂了。”

两个人说了几句话，走到路边，王磊忽然问纪梵：“你怎么做到的？”

“什么怎么做到的？”纪梵一时间没明白。

“就是说，你怎么做到还让自己显得那么年轻的？”王磊看着纪梵，“别跟我说就是看漫画打游戏。我觉得你现在的心态太好了，怎么做到的？”

纪梵愣了一下，随即笑了。

挥手拦了一辆出租车，纪梵对王磊说：“就是打游戏看漫画，没别的要诀。”

说完，纪梵就上了车。

王磊一个人站在原地，一呼一吸之间，烟头的火光明暗被淹没在城市霓虹里。

10

纪梵拎着东西从电脑城出来的时候，正是第二天中午。

中午吃完饭，父亲来医院，他就跑出去一个小时，买了自己想要的东西。然后纪梵回医院跟父亲替换护理，他开始把手上的一些游戏整理出来，然后写了一个计划列表。

早生明月还是经常跟纪梵聊天，她这几天在玩 COD，觉得游戏很好，就是流程依旧短。

“电影一样的长度，价格也差不多。”纪梵安慰早生明月，“游戏好玩就行。”

“就是太好玩了，现在有黑眼圈。”早生明月一边发自己的眼睛特写给纪梵一边抱怨。

纪梵看到那双明亮的眼睛，心中还是忍不住一跳。

真的是很动人也很清澈，让人看了就会向往美好。

美好的东西到底是什么，纪梵心中也没有一个明确的答案。但那天同学会之后，纪梵觉得自己找到了一点点方向。

沈若雪在群里依旧高谈阔论，纪梵直接屏蔽了同学群，开始给自己写一些小段子。

“所谓攻略，就是你攻不过去的地方，它都略写……”

“BOSS 的苦恼不在于主角多强，而是自己身上带了多少宝物……”

…………

…………

纪梵写着写着，就想到了自己当初用笔记本记游戏攻略的日子。

那时候的游戏真好玩，自己也够投入。现在长大了，似乎这一切都消失了？

如果真的丢了，就试着把这东西找回来好了。

想着这些事，纪梵回头看了一眼自己买来的那些电脑配件。



纪梵打算对抗生活，他选择的方式是做游戏直播。

一开始的工作特别繁琐，好在纪梵还有一些基础。采集画面，测试硬件，调整音量。这一切都做好之后，还要选择主题。

没有话题就不能引起人们兴趣，而普通的话题又太过泛泛。纪梵看了一些别人的视频直播，又翻墙去看了国外的，才给自己选了合适的风格。

当然这还不足够，纪梵还得选适合直播时候放的歌，然后才去申请直播资格。

重新改造房间就花了一些时间，在自己的卧室里尽量抹去了个人标签特别重的痕迹，但没有把房间布置得很宅。

宅与不宅，存于一心，纪梵觉得自己没必要拘泥于太形式的东西。

接下来一段时间里，纪梵几乎不参与各种活动，但又被父母逼着相亲了几次。

每一次都是不欢而散，每一次都几乎被羞辱。

但纪梵已经不在乎了，他知道自己想要的是什么。哪怕一个人花了三十几年才搞清楚这件事，也不算晚。

房子，车子，奢侈品和言而无信的各种承诺，还有无穷无尽的酒……这一切纪梵都不在乎，他围着自己的房间忙了一个星期。

在某一个周末晚上，纪梵给早生明月发了一个地址，按下了网页上的开始按键。



“所以你就打算一直做游戏主播了？”早生明月坐在咖啡厅里，看着纪梵，目光闪闪地问道。

纪梵再次跟早生明月见面的时候，已经知道了她就叫程明月。

两个人坐在咖啡厅里，周围挺热闹，但两个人都不觉得有多吵。

“是啊，我最开始还没想到这个。”纪梵说，“后来我在一个游戏直播平台上看到一个大学生和一个小区保安，俩人每天打拳皇。”

“那个保安就住在宿舍里，大学生也是。俩人约了每天晚上打两个小时，就是随便玩，结果很多人围观。”

“环境限制人，家里同学都谈装修和买车的事儿，还有生二胎。我不想那样，就得试试别的。”

早生明月叼着吸管看纪梵：“不怕丢人？”

“都是打游戏的，谁比谁丢人？”纪梵笑着摇摇头，“打个游戏找人聊聊天，总比出去喝酒好。”

早生明月点点头：“其实你微博粉丝也挺有力量的，现在你直播观众数挺高了。”

“那个不重要。”纪梵笑，“你可是我第一次直播的第一个观众，我还得谢谢你。”

早生明月笑着摇头：“我觉得你直播挺好的呀，我也爱看。”

纪梵还能记得自己第一个直播的游戏就是《COD 黑色行动 Ⅱ》。游戏里的黑科技细节成为他的主要吐槽对象，加上平时积累的小段子，让他瞬间收获了数千名观众。

这是非常可观的数据了，纪梵在第一次成功直播的同时也收到了打赏，换算成现金居然比他工作收入还高。



这件事纪梵依然没跟任何人说，只是与早生明月随便聊了一下。

这一次纪梵来见早生明月，主要是当面感谢母亲手术的事。手术顺利，恢复也很好。这是所有要面临外科手术病人最好的结果了。

恢复顺利的情况下，纪梵主动来请早生明月吃饭，这一次心情轻松，吃完饭两个人又换了个地方聊了一会。

“男主播”纪梵提起自己现在做的事，还是会有些不好意思。但已经收获了二十万粉丝的他估计无法舍弃这件事，只能坦然接受早生明月的嘲笑。

但程明月显然并不打算嘲笑纪梵，她甚至还在努力鼓励他。



“让我当房管吧，有一种帮你数钱的感觉。”

纪梵笑着应诺：“没问题啊。”

“那你接下来怎么打算的？”早生明月问纪梵，“继续当游戏主播？”

“还没想好，反正没有什么能天长地久，咱们也就是尽力而为。”纪梵看着眼前的女孩子说，“我觉得自己还是在享受之前打了十几二十年游戏的红利，未来的路真说不好能走多远。不过我想试试做得更精彩一点。”

“试什么？”

纪梵看着早生明月，笑着说：“试试能不能请你去给我当嘉宾主持。”

冬天的室内温暖如初春，纪梵朝女孩伸出手，就像他第一次才对着屏幕那边的世界伸出手一样。

周围的嘈杂都不见了，无论是音乐声还是旁人的说话声。

只有一个开始面对纪梵淡淡羞涩的女孩安静坐在那里。

随着纪梵的注视，程明月脸慢慢红起来，她避开纪梵的目光，没有说话。

纪梵看着程明月慢慢扭头，但优美的下颌微微点了两下。

过了片刻，程明月抬起头，问纪梵：“你现在算是成功了，你想要去同学会跟那些同学炫耀吗？”

“不会。”

“为什么？”

“得到美好的人应该学会藏私。”纪梵看着程明月的眼睛，缓缓说道，“暴露自己才能获得快乐的生活，才不会天长地久。”

程明月对着纪梵抿嘴一笑。

“好的，主播，你这个嘉宾我当定了。”

听到这样的回答，纪梵转头望向窗外。整个世界刚开始被冰雪覆盖，绚烂的灯光映在银白色上，让白色变成许多颜色。街道犹如时空的幻境，让行人穿行其中。在那些欢声笑语里，纪梵也听见了自己的心跳。许多温热蔓延开来，流淌向每一个他徜徉过的世界。



前辈们的游戏

文 浪燕陵
编 秋沙雨
美编 NINA



1

阿睿的父亲，是一个退役军人。

那个年代的男人，名字中总会掺杂一点共和国的印记，例如有人叫做阿民，有人叫做阿栋，有人叫做阿华，而这位父亲则叫做阿国。

阿国从军的时间不久，但隶属的部队是中央直属的特殊兵种，在当年专搞无线电、常规导弹和核武器。在美苏争霸的冷战末期，这些玩意儿对大部分的中国人来说，依旧属于只有称谓没有概念的黑科技。

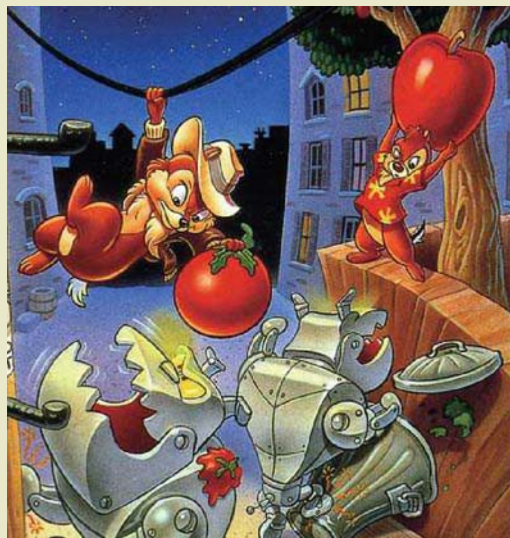
在北大荒呆了两年多，阿国养成了很多影响一生的习惯。每天早起都得叠被子，叠得方方正正，摆在床尾靠墙的角落。走起路来风风火火，哪怕是饭后散步，往往也有一套规划好的路线。工作和生活中总是时效大于一切，准点，守时，说好周五交货，就绝对不会拖到周六；说好 9 点喝早茶，全家人就得 8 点集体起床。

在这个非主流满地走的时代，阿国古板的军旅习惯不时会让人哭笑不得，但在更多的时候，大家其实很喜欢这么一种守时重诺的美德。而且，虽然阿国作风上偏向传统，但曾经接触过的都是军事级别的高科技，对新鲜事物一向都是猎奇心重，不仅拥抱变化，还喜欢追上潮流，更新换代。

过去时兴玩家庭影院，阿国买过最早期的箱式背投，在大厅埋下十来个音响，配上低音炮，看《终结者 2》特别地爽。现在移动端盛行，苹果春季、秋季的新品发布会，夏季的开发者大会，阿国虽然不会熬夜追看，但第二天一早就得拿起手机刷掉所有的新闻。

当然，对于儿子阿睿来说，父亲最大的启蒙，是在他刚出生的时候，就买了一台日本原装的 FC 红白机。当成龙穿着灰白色背心，一脸青涩地给小霸王做广告的时候，阿睿几乎一眼就看穿了“中英文电脑学习机”的真身：“那个黄色的卡带，跟我家游戏机的一模一样呢！”不过他很快就学乖了，只会在私底下跟小伙伴们传道授业，别人的爸爸妈妈在场的话，他就抿着嘴，能不说就不说。

随着原装红白机出现的，是一张张只有单个游戏的卡带。先是《打鸭子》、《坦克大战》，然后是《魂斗罗》、《冒险岛》，还有阿睿特别喜欢的《松鼠大战》和《雪



人兄弟》。可能是粗重活干得多，阿国的手指有点像小号的萝卜，拿着光枪去《打鸭子》就还好，玩起其他就有点笨手笨脚了。

有次家庭聚会，阿睿和堂姐堂弟玩《淘金者》，阿国看了几关就想试一把，但跟后辈抢手柄又说不过去，只好摊着老脸在一边干等。好歹忍到几只化骨龙上床睡觉了，他踌躇满志地拿起手柄，正想闯出一番大事业，谁知一不留神就挖了个坑，然后一个恍惚就跳了下去……那夜他接着玩了几十局的《打鸭子》，才勉为其难地找回了足够的自尊。

可能是摆弄过高射炮的缘故，阿国玩《打鸭子》特别地厉害。他几乎每扣下一次扳机，就会有一只鸭子中枪倒地。只是，类似的场景实在太过司空见惯，久而久之，在阿睿的眼中，那只贱萌贱萌的猎狗就变成了最值得关注的东西。刚买红白机的那阵子，阿国差不多每天下班都会拿起光枪打上半小时，只是这边厢老婆看着觉得玩物者丧志，那边厢儿子总是领会不到枪法的真意，他倔强而又孩子气地坚持了好些天，最后不得不黯然放弃。

在阿睿的记忆中，他不太记得红白机是为何被束之高阁。他只记得，父亲在钢铁厂的工作稳定下来后，家里就时常会来客人。虽然来来去去总是不一样的面孔，但不知道是从哪一天起，父亲的脸上就少了许多拿起光枪时的骄傲，取而代之的是大家都看得懂的笑容。可能就是那个时候，阿国悄然地将红白机放回了灰色的盒子里，然后藏到了某个阿睿找不到的角落。



随着年龄的渐长，阿国对于早年的军旅生涯，是越来越怀念了。刚开始的那会儿，亲戚们聊起北大荒的事情，他总是云淡风轻地笑笑，一副好汉不提当年勇的模样。后来，阿国的两鬓开始长出无法掩盖的白发，虽然不会主动谈到过去的岁月，但偶尔有人问到，他就很愿意分享那些风吹雪打中的巡逻经历。可惜已经过去了这么多年，想得起这茬的亲朋戚友早就不多，阿国更多时候只能坐在家里，闭着眼睛一遍又一遍地听《打靶归来》和《军中绿花》。或许，男人开始变老的第一个标志，就是不再排斥怀旧吧。

大概是红白机消失后的七八年，某天下班，阿国在工友的推荐下，拿回了一本厚厚的《盟军敢死队 2》攻略书。那会儿，这个二战题材的暗杀游戏已经红了一阵子，阿睿的电脑上还留着一个存档，打开后就是埃菲尔铁塔上密密麻麻的德国大兵。同样题材的游戏，阿睿已经打通了晚一点发售的《赏金奇兵 西部通缉令》，但就是这个难度较高的一关，打消了他继续挑战 Win98 文件存取速度的念头。同样是要活用 SL 大法，他更愿意将时间投入到《三国志曹操传》中。

两父子一合计，虽然已经很久没坐在一起玩游戏，但大家的水平心知肚明，阿国当机立断，让阿睿赶紧做完作业，晚上睡觉前给他演示一把。独乐乐不如众乐乐，这一向是游戏人共通的精神，何况这次主动递上投名状的是自己的父亲？阿睿那晚的心思，没几下就彻底挣脱了无趣的语法和单词，饭吃完嘴一抹，就跑到书桌上摆开田字簿，一边脑补一边演算起行动步骤。

可惜人算不如天算，计划总是赶不上变化，那晚阿睿的母亲一声令下，今天谁开电脑谁就别想吃明天的早餐。基本的生活质难以保障，精神生活也就无从谈起了，两爷们只好曲线救国，一个钻研攻略，一个做好作业，马不停蹄地奔着周末的到来。

周末虽然来得很慢，但终究不会迟到。趁着家里的女首长外出采购生活物资，阿国三下五除二地检查完阿睿的作业，随即当机立断，亲自按开了电脑的圆盘开关。开机的时间挺久，硬盘读取的声音蛮大，父子两个一人搬来了一张凳子，霎时间都有点紧张。

“感觉这游戏很难？”阿国把攻略书又翻了翻。

“怎么说呢，玩法很独特，之前你都没试过。”阿睿说，他们家的红白机虽然根正苗红，但并没有玩过初代的《潜龙谍影》。

“你玩到哪了？”阿国留意到，这个游戏有点新花样，随时都可以存档。

“最后一关吧。”阿睿说，接着马上补充：“基本都是周末玩的。”

“埃菲尔铁塔那里？敌人看上去很多。”阿国做足了功课，“要不你先从第一关玩给我看看？”

“刚开始是教学关，挺容易的。”电脑桌面总算加载完毕，阿睿迫不及待地点开了贝雷帽的头像，“你可以试试，鼠标操作应该比手柄简单。”

十分钟刚过，关于鼠标和手柄之间的结论就受到了强烈的质疑。哪怕完全抛弃了键盘上的快捷键，单单只是对付一个鼠标，阿国都有点力不从心：不是忘记选中自己的队员，就是顾不上切换武器，侥幸戳死了几个德军，后面就开始陷入了可怕的死亡循环。

“老爸，你可以换一个思路。”“没关系，死了不影响结局，读档就行。”“这游戏不是这样玩的……”“……要不，我给你玩到第二关，你再看看？”

“算了，我得先学一下电脑的基本操作。”这次阿国转变得挺快，“听说这游戏跟敌后武工队有点像，我可没想到，是这么一个像法。”

“恩，先把鼠标用好，配合键盘，这游戏就上手得快了。”阿睿说出经验之谈。从手柄到键鼠，中国很多老一代的玩家，都是这么走过来的。只是走着走着，这些年又有了回归手柄的趋势。

“对了，这游戏既然是 2 代，那前面的 1 代会不会简单一些？”阿国突然想到一个可能性，“你这里有 1 代的光碟么，我们装上试试？”

试试自然没有问题，但结果显然也差不到哪里去。最后阿国只好悻悻然地买上一套《开天辟地》，四张碟来来回回地看了好几次。只是说来奇怪，年轻时学习能力并不差的阿国，完全融入到了日复一日的工作中后，想要学好一门新鲜技艺就变得越来越困难。虽然那几年打字班风行，大家都一窝蜂地跑去学电脑，阿国其实比同龄人学得更早，但等他可以熟练地玩转 Win98 时，WinXP 已经如期发售，阿睿也顺利夺回了埃菲尔铁塔。

“老爸，我们买张碟，升级了电脑系统吧？”“好，你来升级，我看看怎么弄。”

这么一弄，阿睿就忘记了重新装上《盟军敢死队 2》。似乎也是从那时开始，阿国就不再纠结于掌握最新的技术，反正能知道，早接触，玩起来图个不求甚解，似乎也没有什么不好。

WinXP 出来后，电脑逐渐普及到了中国的千家万户。作为一个技术人员，阿国能修电视、冰箱、洗衣机，但只要涉及到电脑，他就没有多大的办法。只是，阿国依旧会关注各种高科技，不过和过去的有所参与相比，现在的高科技对他来说，就真的是完完全全的黑科技了。

站在阿睿的角度，他其实一直都没搞懂，父



亲之所以紧跟潮流，是因为喜欢科技带来的畅快感受呢，还是仅仅只喜欢摆弄新奇产品的那种感觉？长大后有次喝早茶，他绕着弯儿问过阿国，阿国自己也没有一个清晰的说法。作为父亲，阿国只是沉默了良久，说出了一句："人就像个机器，要老是不开，就总得生锈。"

说出这句话的阿国，已经在钢铁厂工作了整整三十年。近年来国家产能过剩，不少次一级的大型钢铁厂都面临着改制合并的命运，阿国所在的单位也没有例外。干部们一次次的把酒言欢，工人们一回回的慷慨陈词，最终都没有改变这间国有企业的命运。随着旗下的幼儿园，小学，中学，技校，酒店，医院一间间地推向社会，这个有着几万员工的庞然大物轰然倒塌，虽然阿国一直都想走出来，但最终还是被压在了体制下面。

现在，阿睿已经有了一份互联网相关的工作，要签合同，不是铁饭碗。阿国和很多父亲不一样，每次在家庭聚会上说起儿子，他的脸上都会有点老怀安慰的神色。

有一次，阿睿的上司想给孩子买一台红白机，要原装，能双打，估计是怀旧的成分居多。阿睿记得家里还有一台，虽然一直没留意在什么地方。想了想，他还是选择了沉默，没有接领导的话茬。

双休日回家，阿睿第一时间问起红白机的事情。阿国戴上老花眼镜，手脚麻利地将报纸包好的盒子拿了出来。塑料泡沫已经有点泛黄，但是那几张正版的游戏卡带却保存得很好。

"我的老大说挺想收一台中古的红白机，我才记起家里有一台。"没等阿国开口，阿睿笑了笑就说，"不过我们家这台，不卖。"

阿国没有说话。良久，两父子将红白机重新包好，重新藏了起来。阿睿的妈妈快要回家，阿国的未来媳妇儿也就要回来。

或许，很多男人的世界里都有一台红白机，断断续续地开着，然后就这样走过了大半生。



阿睿的四舅，已经离开了这个世界。

很多年前，在上学的时候，阿睿的四舅是整条街中成绩最好的，做事情经常举一反三，随机应变。据说当时下大雨，南方的青石板去水不快，巷弄里就经常会成为一片泽国。每每到了这个时候，小时候的四舅就会带着一群兄弟，拿洗澡盆做船，拿扫帚当桨，一路七转八拐，冲锋陷阵，给东家拿一双水鞋，给西家送一篮鸡蛋。只是，尽管平日里玩得很疯，也不见得怎么静下心来做功课，四舅还是顺利考上了大学，在那一代人中也算得上是凤毛麟角。

后来进入社会，四舅分配到了鱼鳞厂工作，因为长得挺帅，人又高大，很快就找到了女朋友，在厂里也颇有人缘。那时候他下班回家，经常会抽出杨官磷的《弈林精华》和《弈林新编》，跟家里的老爷子摆开阵势，演算几局。

可惜造化弄人，世事终究不如棋。四舅的凤凰牌自行车手刹失灵，他的性子里又有活泼好动的一面，缓了一缓后，就没有拿去修。上下班需要刹车的当儿，他就事先减速，然后用脚尖点地，就这样停住车子。不管是过去还是现在，很多人都会用同样的方法，但四舅却出事了。

有一次下班，四舅踩着自行车下坡，一来冲得太急，二来路上有行人，他情急之下直接放脚刹车，谁知脚尖触地后被惯性一带，脚掌就被弯成了诡异的弧度。四下的路人将他送到医院，医生扳回脚掌打上钉子，无情地宣布了结果：以后走路可能会有诸多不便，请调整心态，多加注意。

那个已经快要谈婚论嫁的女朋友，提着一袋水果来看了一下，留下几句问候和关心的话，然后就再也找不到人。那个年代还没有手机，大哥大又只有小部分人才买得起。鱼鳞厂的领导倒是挺关心，带着一众工友来探望了几次，最后一次见四舅情绪稳定，就拍了拍他的肩膀说："身体是革命的本钱，不要太急着返回岗位。等到医生说可以出院的时候，你就到保卫科去看看吧。"于是重新下地之后，四舅就成为了一个小小的保卫干部。

从调岗的那会儿起，四舅回到家里，更多就是呆在自己的房间。他看《中国科学》的数学版，看《邓小平选集》，同时也会翻查抗日战争相关的史料，黄色的台灯经常亮着，一亮就到深夜。

第一次听说四舅过去的事情时，阿睿的年纪还很小。后来他每次跟妈妈回娘家，就会跑到四舅的房间找书看，走的时候便留下一叠剪下来的报纸，上面是一整版接一整版的趣味谜题。

不知道是出于什么样的契约，四舅的房间就只允许阿睿进去，然后那些留下来的报纸，总是会写满密密麻麻的答案。



时代在变迁，生活和工作不可能永远不变。四舅的同事逐渐都有了家室，可能是出于自尊，他自己一直都没有再去主动认识女性朋友。阿睿的母亲给他介绍过不少适婚对象，但不是他看不上人家，就是人家对他孤僻的性格稍有微词。中国的人情世故看上去很复杂，但有时候又很简单。整个科室就四舅一个人是单身汉，那不管年纪是否已然不轻，于情于理都得排点夜班，照顾一下其他同事——当然，加班费是不会少的。

就这样，四舅房间的灯光就亮得越来越久。下了夜班，他回家吃个泡面就直接通宵达旦。要是上早班和中班，他就常常熬到三四点才上床睡觉。一个人生活的日子，所有时间都只需要自己做安排。

阿睿的母亲有点看不过去，就让四舅到自己家住一阵子。寄宿了几个星期，四舅的生物钟总算恢复了一点条理，只是很快就又迷上了阿睿电脑中的《抢滩登陆战 2002》。阿睿只是在四舅面前玩了一次，四舅就彻底被这款游戏征服了。简单，直接，上来就是干，敌人来得快也死得快，特别能激发中年男性的肾上腺素。

四舅玩起《抢滩登陆战 2002》，那阵势就像是要去解开千古的数学难题。刚开始的时候，他连前面的关卡都要死几次，只要遇到新的一波敌人就得马上乱射。大概停滞了四五天，四舅在子弹数量和敌人波次之间找到了微妙的平衡，打通的关卡数量也一直递增，从 50、70、90 跳到 100，到了后来甚至培养出了机械反射，无论见到什么攻势都能从容面对。很多年后阿睿依然记得，这款游戏一共是 108 关，非常符合中国人对数字的理解和审美。

阿睿自己玩这个游戏，打到 30 来关就已经坚持不下去。倒不是说后面太难，而是虽然敌人的种类还不少，但放在当年也不算什么精品大作，玩起来的重复感挺高。但四舅显然不会这么觉得，他不仅玩得津津有味，而且还拿签字笔画了一张表，上面记录起 80 关以后，每一关敌人的进攻布置。什么时候出步兵，什么时候空降，什么时候上坦克和直升机，什么时候会有悄无声息的偷袭……每个要点都记在了白纸上，一如解构开来的数学谜题。或许对于四舅来说，这个游戏就是用来验证华罗庚先生《运筹学》的最佳样本。

住在同一个屋檐下的阿国，也尝试过自己来玩《抢滩登陆战 2002》。那时候他的鼠标已经用得很灵活，但总是会拣了芝麻丢了西瓜，面前的一片防住了，结果身后来了两架运兵车，一群步

兵直接上来围殴致死。要是出现这样的情况，四舅就会接过鼠标，解释哪里需要注意，哪里务必优先解决。

四舅喜欢的是带有策略性的战争游戏，像CS这类需要自己控制移动和射击的，估计是年纪已经不小的关系，他只能勉强打赢普通的电脑AI。在打通了《抢滩登陆战2002》和《抢滩登陆战2000》之后，四舅就看上了另外一个游戏：光荣的《太阁立志传5》。

说来奇怪，阿睿也有《三国志9》，但是四舅试玩了一会儿就嗤之以鼻。倒不是说这个游戏不好玩，四舅只是觉得，它更应该叫做《三国演义8》，因为里面的人物数值，更多是参考了罗贯中的小说设定。至于师出同门的《太阁立志传5》，那就不会有这个问题了。四舅并没有了解过日本战国历史，只是阿睿新建了一个武将，用的是中国人的名字，那用龙的传人征服古代日本的想法，就变得充满诱惑力。

如果说四舅玩《抢滩登陆战2002》还算有所节制，那到了远征日本的这一段，就变得全程投入，分身乏术了。正常的上班时间他自然不会偷懒，但只要坐在阿睿的电脑桌前，他就平生出一股可以坐到天荒地老的气势。跟前面的突突突游戏相比，《太阁立志传5》可以决策的维度实在太多，真要机关算尽，那只怕用笔和纸还远远不够。

四舅新武将的第一个轮回，出身在中规中矩的织田家，先是认识了木下藤吉郎，然后又和柴田胜家称兄道弟。只是没想到，这两个家伙有朝一日会反目成仇，四舅不禁心灰意冷，辞官归隐后拜师千利休，学起了有点厉害的日本茶道。

茶道达人顺利投胎之后，辗转到了德川家，这次四舅发动了批量送礼大法，和德川四大天王都搞好了关系，然后晋升家老，当上城主。只是四舅不知道，德川家康在日本战国三英杰中最为长命，他愣是鞠躬尽瘁死而后已，也只是一个鞍前马后的首席家老，怎么都等不到老狐狸死后让位。不知道是不是代入感太深，不管阿睿在一旁怎么劝，四舅都不愿意反叛自立，就这样陪着家康公打下了整个日本。

资深家老饮恨而终后，四舅选择了成为一介浪人。做商人，做剑豪，做忍者，新武将花费了几十年的时间，终于将大部分的杂学都收入到了人物的概览当中。只是看着大地图上的城池逐渐套上了同一个家徽，四舅的表情多少还是有点落寞。

“回头我要再玩一次，还有很大的进步空间。”某天晚上，四舅很不情愿地将电脑交回给阿睿，说道。

“也就是玩个游戏啦，你现在的人物已经培养得不错了。”作为后辈，阿睿反而得想办法安慰。

“你不懂，没那么简单。”四舅说着，很是认真。似乎他身上担着的，不是一个新武将的游戏故事，而是某个真实人物的传奇一生。

《太阁立志传5》就是这么一个游戏，想玩通关或者玩顺当很容易，但如果要全程走王道路线，那对时间的把握就需要精确到每一天。这对于《运筹学》的爱好者来说，绝对是一个值得反复钻研的宝贵存在，而且每一次研究，都可以在未来看到确切的后果。

看着自己的老哥迷途不返，貌似还有继续误入歧途的趋势，阿睿的妈妈实在无可奈何，只好痛定思痛，委婉地下了逐客令。走之前，四舅仔细地问过阿睿，《太阁立志传5》的存档放在那里，新武将是如何登陆，文件要怎样才能保存到网络上。末了，阿睿问四舅是不是要买一台电脑，四舅当下就摇了摇头：“暂时还没这个闲钱，不过我打听到单位旁边有一间网吧，里面装了《太阁立志传5》。”

“我回头给你介绍类似的游戏，担保同样好玩。”阿睿单纯地希望，身边的核心玩家能够多一些。

“不了，太浪费时间，我就玩这个。”

4



四舅走了之后，好像还在网吧流连了两三个月。阿睿不知道，他的《太阁立志传5》最终玩得怎样，但从片言只语中猜测，他的新武将一直都在勤奋努力，争取不浪费任何时间。和生活相比，游戏中的变量总是可以控制，一分耕耘就会有一分收获。哪怕有一些突发事件无法预料，但随着新武将的一遍遍重生，看似无法捉摸的命运背后，往往就会浮现出一套清晰的触发条件。只要四舅愿意，今川义元可以避开桶狭间奇袭，上杉谦信能够和武田信玄合力上洛，明智光秀杀死织田信长之后，新武将就会带着木瓜旗下的原班人马，往西打败毛利元就、岛津义弘，往东收编北条氏康、伊达政宗，最终统一全日本。

四舅给游戏中的人物安排了完美的时间表，但却一直没有处理好自己的那24个小时。离开了《太阁立志传5》之后，四舅就很少再去网吧，游戏只是他人生中的一个过客，他想去做又没做到的事情已经太多。四舅房间里的台灯还是经常亮着，他研究数独的设计方法，他写抗战时期的女间谍故事，他存起各种各样的假币，分析它们的来龙去脉和做工技术。保卫科的工作越来越闲，但他睡觉的时间也越来越少。

直到有一天，阿睿的母亲接到了一个电话，警察告诉她，四舅晕倒在了街头，好像刚刚带着一群工友和记者去找单位维权。阿睿一家人赶到医院，医生说当下人已经醒了，只是怒火攻心，但……

但刚刚给这位先生做了全身检查，他的肝癌已经到了晚期，随时都可能会不行。

阿睿和母亲扑进病房，躺着和站着的人都有话要说，但话到嘴边，却都欲言又止。

最后还是四舅打破了沉默：“阿睿，记得好好读书。”

这是阿睿记得最清楚的一句话，他不知道读书包含了多少种意思，但这显然凝聚了四舅一生中所有说不出来的经验。四舅知道阿睿喜欢读书，玩《三国志》的时候读过，玩《太阁立志传》和《信长之野望》的时候读过，未来还有许许多多的时间可以继续阅读。但他自己已经没有这样的机会了。如果时间可以倒流，如果病情可以预料，如果人生可以计算，那结局是否就可以美好一些呢?

阿睿不知道答案。他只知道每个人都有自己的故事，只是有的井然有序，有的就被彻底打乱。而且，不是每个故事都会有转折和高潮，有的人出来就进不去，有的人进去就出不来，上天随时都可能会腰斩一段人生，没有原因，没有余地，更没有道理。

5

阿睿小时候经常住在爷爷家，那时候邻居有个大一点的孩子，叫思远。

思远的爸妈比较急，孩子没到六岁就开始张罗读书的事情，刚过六岁半就将他送进附近的一间小学。那年头，南方读书的时间比较晚，六岁半上学已经算早的了。

思远所在的学校，中规中矩，最大的优点就是离家近。思远上学的第二天，老爸就坐在家里等他自己回家。“反正不远，路上还安全，就应该培养一下独立能力。”

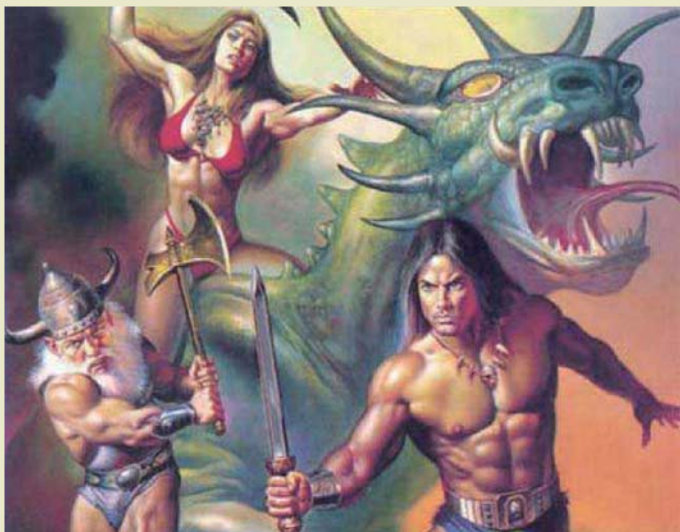
在家里，思远接受的是非常实用的现代教育。期末考试成绩好了，奖励一台游戏机；平时考试成绩差了，这个月就不要想买游戏。只是，除了买到游戏机的那次期末，思远的成绩一直都徘徊在班里的中下游，只考语文和数学的时候如此，加上英语之后就更加悲剧了。

因此，思远的那台MD游戏机，在很长一段时间内只有四款游戏：《战斧3》，《街头霸王2》，《水浒传》和《封神英杰传》。如果不是买游戏机的时候，思远的老爸还有点闲钱，那这个阵容就得再缩减一些。

阿睿和思远认识，就是因为《战斧3》。思远有个习惯，每天放学回家，总得先打游戏再做作业，游戏可以打到10点，但作业最早也得11点再做。刚买到MD的那几个星期，思远几乎每个晚上都会打《战斧3》，单人模式下四个角色，男剑士，女刀客，黑豹人，野蛮人，每一个他都可以打到通关。什么水斩，火刀，雷爪，爆炸膝撞，他全部都会按出来。只是一个人玩有个缺陷，那就是双人协力技能没法放，非要一手一个手柄的另算。

那会儿的白天，大多数的家庭都不会关门，到了吃饭的时候，左邻右里炒的是什么菜，站在走道上就能闻出来。有天阿睿路过思远的家门口，看见他一个人在打《战斧3》，看着看着就没挪步。思远正愁着方圆几十米内没人能陪他打游戏，同龄人不是在做作业就是上补习班，这里突然逮这里一个，看神色还是有点慧根的，他又怎么可能会放过？

手柄一递，嘴角一努，凳子一摆，思远和阿睿马上就坐到了一起。那时的阿睿虽然还在上幼儿园，但手上的功夫早就千锤百炼，《战斧3》这样的游戏操作也不难，他没几分钟就顺利上手，很快就开启了你一剑时我一刀，你一拳时我一爪的虐怪之旅。



有了玩伴之后，《战斧3》就不是唯一的选择了。两个孩子玩了几天，就琢磨起《街头霸王2》的主意。阿睿定了个规矩，他们先一人学一个角色，各自花半小时打一下电脑，然后再一起打个三盘两胜，看谁能够先把一个角色用好。思远想了想，最后还是答应了。

一开始，思远选择了阿隆，阿睿选择了阿KEN，一个师兄，一个师弟，结果思远直下两盘，没有给阿睿任何机会。打得这么爽，思远自然提议来多几盘，他继续选择阿隆，阿睿大可以随意。小时候的阿睿还不知道有种能力叫做反应，他只知道思远的动作要快上一点点，但自己并不是完全没有机会。一番权衡之后，阿睿还是选择了阿KEN，两个人各自加练十分钟，然后易边再战。

第二次比拼的情况要胶着一些，思远先赢一盘，阿睿艰难拿下第二盘，最终思远用波动拳一锤定音。回到了选人界面，思远看到的是阿隆的优势，阿睿看到的是战局的曙光，双方都不约而同地选择了熟悉的角色。

这次的结局，依旧是毫无悬念的一边倒，只是倒下的是阿隆，而不是阿KEN。这次阿KEN使出了空中的旋风脚，这招的地上版本阿隆也会，但是空中的这招却是阿KEN独有。思远输得有点不明不白，他赌气地换人再战，但接下来就变得输多赢少了。

和阿睿相比，思远可以学得更快，但又容易学得更浅。玩《街头霸王2》的时候是这样，玩《水浒传》和《封神英杰传》的时候也相差无几。只是因为阿睿的《街头霸王2》打得太好，游戏机的主人又是思远，后面的这两个游戏阿睿就只能看看。

MD在国内流行的那阵子，很多小孩都不会去玩需要思考的策略游戏。按照思远的性格，如果不是家里只有四张碟片，一张已经玩无可玩，一张玩下去就是自取其辱，他很有可能就不会去碰那两个满是文字的游戏。

思远玩《水浒传》，几乎从来都是按过对话，什么阵容选择，职业相克，人物特性等等，他都是边猜边试，反正错了就会了，何必浪费时间停下来琢磨？问题是，这个游戏越是玩到后面，可以琢磨的地方就越是很多，要是一直都大而化之，最后就很有可能会吃上苦果。幸亏，阿睿从小就喜欢看着别人玩儿，之前看的是阿国，之后看的是四舅，那会儿看的则是思远。

如果说思远是打天下的晁盖，那阿睿就是幕后运筹帷幄的吴用。郎中一定得带，所以燕青一定要上；枪客放个林冲，刺客放个卢俊义，驾鸢人放个解珍；鲁智深和武松，这两个哥们在电视剧中经常出现，放到游戏里面也是相当地厉害……几年后，阿睿发现自己读书能够一目十行，思前想后，只怕是看着思远玩游戏的时候，不知不觉中训练出来的。

两个人合力打通了几遍《水浒传》，当《封神英杰传》被塞进MD的光驱，击败纣王就只是时间上的问题了。有了前面的经验，思远打这个游戏要更加得心应手一些，阿睿就多出了不少时间来翻爷爷的《封神演义》。只可惜，思远对这些游戏外的故事没有任何兴趣，他只喜欢打过来，杀过去。在他这样的玩家眼里，剧情就只是一些借口，有了就打得名正言顺，没了也能杀得畅快淋漓。

6

MD上的四个游戏彻底玩透玩完，阿睿也到了上学的年纪。阿睿的学校在城里，省一级，入学还得考试。他不知道思远有没有将他当成朋友，但至少在那段日子里，他看得开心，感觉也玩得不错。

很多年之后，阿睿从小学读到大学，然后就是毕业，找女朋友，找工作。听说思远只读到中专，学了汽车维修，有一阵子工资拿到七、八千块，但后来又变得无声无息。阿睿一直都记得这个朋友，但既然现状是这样，那主动去重新认识，就似乎有着一点点的尴尬。

这个世界，机会总是比想法来得突然。最近爷爷家的同事大婚，阿睿跟着父母参加，碰巧就坐在了思远旁边。两个人见面后笑了笑，都认得出对方，但似乎又不太确定。阿睿脸上的书生气更重了，思远就变得又黑又胖，手上全是茧子。

“最近过得怎么样？”思远的反应比较快，先问了。

“还好吧，有点阻碍，但没啥后顾之忧。”阿睿答得诚恳。

“你这种人啊，有文化，这么多年了，说话还是一道一道的。”思远喝了点酒，脸上有些红色。

“哪有，不就还是个普通人，活来活去都一样。”

“你这话就不对了。”思远摊了摊手，“你看我，然后我再看看你，你说，你觉得我们两能一样么？”

“这……或许是有点不一样。”阿国和老妈都去了应酬，阿睿只好硬着头皮接上。

“你比我聪明，你来看看，为什么就不一样呢？”

思远都这么说了，阿睿就只能真的看看。只是他小时候就已经看出，思远的家庭环境并不算好，倒不是说没吃没穿，只是一些涉及到价值和道德的事情，思远的父母都搞不清楚，就更别提教给儿子了。

“我觉得，可能是因为选择不一样吧。”想来想去，阿睿只好打上太极，“对了，你最近过得还好？”

“跟你比，不太好。”思远的脸似乎更红了，“我知道的，你去了大公司工作，拿得比搞外汇的，搞房地产的都要多。”

思远有说对的，也有说错的，阿睿不知道该怎样回答。

思远接着说了：“你这人啊，老是有着那么一点欠揍。你喜欢游戏，身边就总有人在玩，你去工作了，周围就总有合适的位置。为什么同样是玩，你玩了二十年就成了，我玩了十几年，就玩成这幅样子呢？”

“你喝多了，要不……”

“没事，我就是说说，不妨碍你。”思远意犹未尽，“其实我不喜欢游戏，真的，但我就是忍不住去玩。浪费了这么多时间，现在想想都觉得可惜。我曾经想过，是不是你带坏了我，你让我变成这样的？只是后来记起，我认识你的时候，你玩得都比我少，少得多。”

“你说，这个世界真的有错的事情，和对的事情么？我混了这么多年，我觉得是完全没有的。这个社会有钱的人就是高贵，有权的人就是厉害，有名气的人就是可以大声说话。我们吃喝玩乐的人很容易被社会淘汰，哪怕偶尔出一个你这样的，都只是特殊的例子，很特殊。”

“要我说，你得明白自己想要什么。”阿睿喝了一口酒，鼓起勇气地说道。

“哦？”

“我这么说可能会有点虚，你姑且当我是乱说的。”阿睿做好铺垫，“长大后我们觉得不开心，不同人去想，想到的原因都不太一样。”

“有的人觉得缺钱，于是拼命去挣，越是努力去充实，就越是容易在空虚时迷失，毕竟钱这种东西，永远都不会够。有的人需要家庭，一家人嘛，总是有很多事情去忙，但要是忙完了，可以享福了，自己又要怎么办呢？”

“有的人知道，自己这辈子就没啥追求，那就学学别人呗，有空就去旅游，多看看这个世界，似乎也不枉来人世走这一遭。还有的人比较纠结，觉得追求物质上的东西太俗，既然是要，那就得要些不一样的，可能是名气，可能是权力，反正就得跟别人拉开一些距离。”

“我自己的话，现在应该属于最后一种，但我会告诉自己，我想要的，将会是一个更加不一样的东西。这个东西很多人都没有想到，但如果想要的人越来越多，那说不定这个世界就会越来越好。”

说到这个地步，思远已经有点不明所以，但或许是酒精生效的缘故，他耷拉着头，没有说话。

“我觉得嘛，自己最后想要的，仅仅就只是一份骄傲。我们能够从猩猩进化成人类，能够拿起武器和猛兽作斗争，能够生火煮出瘦了的食物，都是源自这份天生的骄傲。”

“活在当下这个世道，房价这么高，治病那么贵，退休还得延迟，我们心中多少都会有贪念，多少都会有物欲，多少都会想偷懒，多少都会自私自利，如果做一件错的事情，法律不一定严惩，道德不一定谴责，我们凭什么告诉自己，错的就是错的，错的就不应该做？或许最后可以凭借的，就是那么一份骄傲，一份我不屑去做，我哪怕是走正道，都能走得比其他人好的骄傲。我想，感受到这份骄傲，坚守住这份骄傲，然后传递这份骄傲，这样就够了。”

一席话说完，阿睿长长地吁了一口气。如果不是大家都喝了点酒，如果不是思远有点咄咄逼人，如果不是周围的大人都去了应酬，他很有可能就不会说完这番话。

“那你就是觉得，玩游戏也是没错的？”思远喃喃道，根本前言不搭后语。

“我觉得想清楚这个事情，靠的是自己。不依赖于你做了什么，也不依赖于你没做过啥，你愿意去想就够了。”阿睿有点忍不住，还是说了出口，“这个世界的努力，除了用手用脚，还得用你的心，你的大脑。”

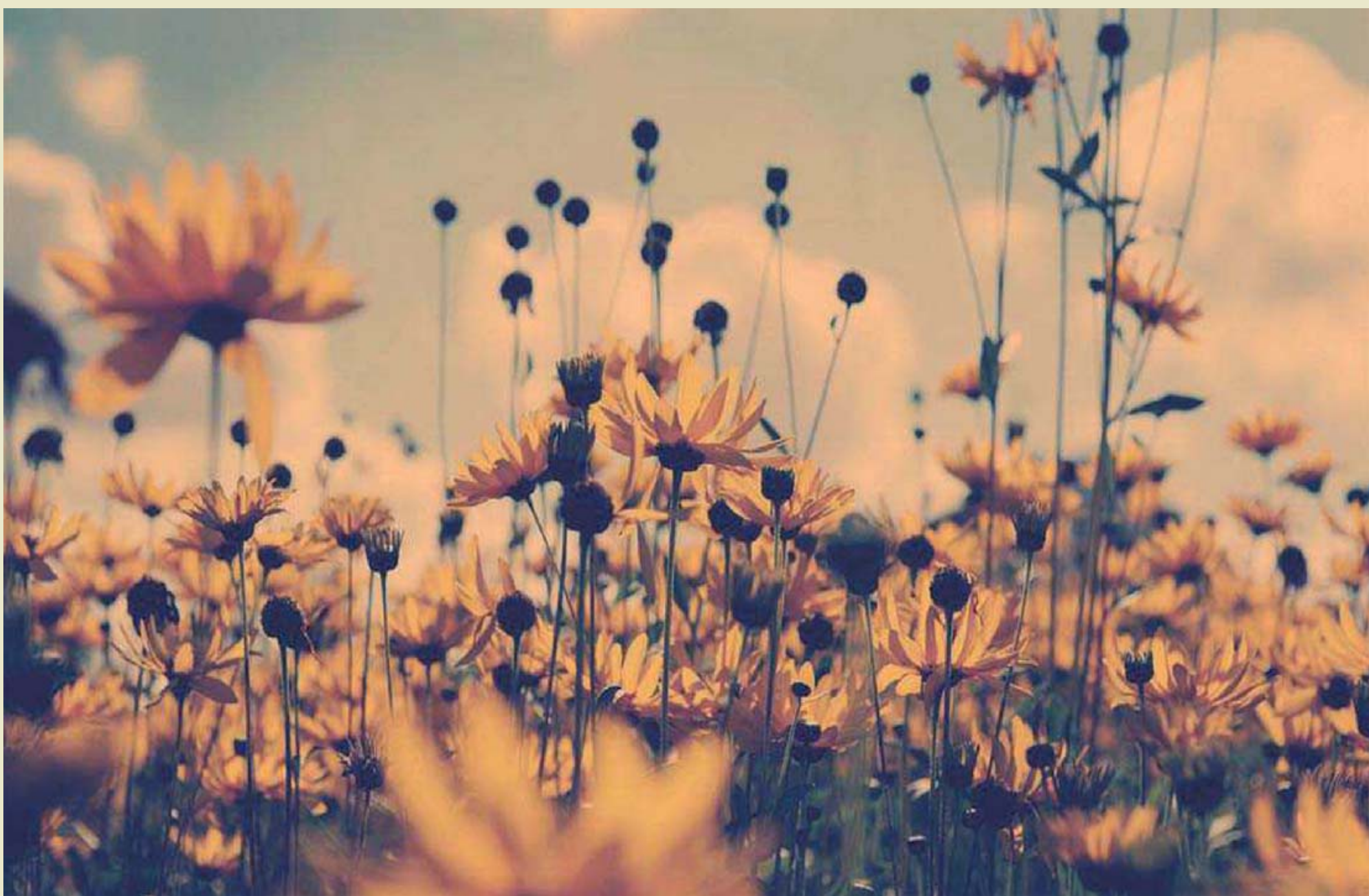
“你这扯来扯去的，一点实际意义都没有。”思远似乎听懂了，就这么说。

阿睿笑了笑，没有在说话。大道理这种东西，我们都只是选择自己喜欢的那部分来接受，说多了就没意思了。这么一个晚上，他可能不算聊得开心，但至少算是聊得尽兴。

酒席散场后的几个月，就在两三个星期前，阿睿听说了思远最新的消息。他依旧在拼命赚钱，只是交了一个女朋友，大家聊得很实在，已经到了谈婚论嫁的地步。组建家庭是一个非常美妙的过程，先走到这么一个位置，很多人才会去想进一步的事情。

或许，总是会有人不承认自己是玩家，不承认自己喜欢过游戏，但没有关系。我们一直都是玩家，之前要玩得好游戏，之后要玩得好人生，之前我们想要通关，之后我们想要……

每个玩家都会有自己的答案。



文 徘徊之风　编 哪尼　美编 小瑟

那些曾陪我游戏的女孩

序

地铁与公交车恰恰是人生的缩影，轨迹交汇之间，可以诞生无数的偶遇。

而在那一刻恰巧碰到你，是一种幸运还是不幸。

是戴望舒的《雨巷》，是村上春树的《遇见百分百女孩》，让人惊叹哪有如此惊为天人不食人间烟火的女生。

你依旧低着头，轻轻地摆弄着手中的方寸屏幕，绚丽跳动的屏幕上，是你的世界。

朦胧间，你还是你，你已不是你。只有我与你，隔着两个世界的距离。

我走遍了这座城市的每一个地方，整座城市都沾满了她们身上的气息。

爱情，也是一场美好的游戏，但绝不是儿戏，那些曾陪我游戏的女孩，你们是否仍安好。



隋风从来就不是什么学霸，虽然一直都在重点班，但是高考前几周，隋风还穿着校服在网吧里混着CS和澄海3C。这家网吧是几个“A3”的深度玩家合伙开的，网吧有几台最快的电脑几乎二十四小时开机，哪怕没有人坐在哪里，网管也不会让别人坐到那些位置。

他的初恋女友欣颖是乖巧的女生，她家就在网吧隔壁楼房的五楼，隋风也是因为等她午饭午休才来到找到这家网吧打发时间。有时欣颖午后无事也会陪在隋风身边，看看书复习功课，有时会帮隋风去买外卖，假若隋风还在游戏中，两个人就各自静静地吃着，更多时候隋风关了游戏，两个人打开些热门的视频一边看一边打发课余的时光。黄昏的阳光透过透明的玻璃门照进，在电脑屏幕上反射到隋风的脸，微微感到慵懒的温热。

这种平淡的日子自在而舒适，隋风们两人都对自己的成绩没有什么野心，隋风跟欣颖约定了一起报读临近省城的一所大学，第二志愿则是本地唯一的一所大学。因为照顾本地生的原因，两个人在接下来的几年里，还会在同一座象牙塔里继续缠缠绵绵，隋风很享受这种有人跟随自己感觉，丝毫没有生活急剧改变的觉悟。有时欣颖穷极无聊，也会开一台电脑，浏览一下网页，隋风也会开一张雪地图（ice_world），让她加入战团。因为这不用说战术，更看重枪法对决，他希望游戏让欣颖在学习中放松，而不是花费脑力做无用功的沉迷。

说实话，男性玩家在心里对于玩游戏的女生还是比较看轻。一旦玩得出色一点，就会被冠上“美女玩家”的名堂，仿佛美女就应该是花瓶，这才是真正的歧视。

隋风对欣颖自然是如取如携，就如在生活中一样。不过这一次有些不同，一个同在网吧里混日子的伙计看不下去，加入和女友组队跟隋风对抗，战局顿时起了微妙的变化。



当隋风拼血将对面的男生杀死，却被女友捡漏一梭子弹打倒，再然后慢慢找到感觉和自信的欣颖开始和那个伙计开始合作，像是要气隋风一般，那伙计以搏命的方式拼掉了隋风的血量之余也暴露他的位置，欣颖前来包抄捡漏。这种方式屡试不爽，两人在杀敌数字之间的差距缓缓缩小。在又一次被女友的大 M 爆头之后，隋风的成绩终于落到她的后面，当发现自己竟然会输给一个女生，好胜的隋风将女友赶出了网吧，看着她离开的背影，隋风仿佛感到了些什么，但是那时未及多想。

CS 自然不想玩下去了，气鼓鼓地上了浩方，这时已经是饭点，浩方上人不太多，等了一会儿才等到一个人开了一局 3C，正常地开局，逐渐进入佳境。

正玩得兴起的时候，网吧的门被推开，几个警察鱼贯走进了网吧，本来还在和老板打情骂俏的网管 MM 顿时拉下脸。如果说这个网吧谁会给他们带来麻烦，穿着校服的隋风自然是首当其冲。网吧里都贴着禁止 18 岁以下未成年人消费的公告，但是大多都不会遵守，网管手上有几张备用卡，专门是为了

网吧里的人本来就不多，有个眼尖的警察看到隋风，迈着大步就走到了隋风身边，摊开手要查隋风的身份证。

隋风这个做错事的孩子，硬是装作一脸无所谓的样子，面无表情地拿出身份证，暗自庆幸自己已经年满十八岁，也庆幸女朋友并没有呆在自己的身边，不然就麻烦了。

警察没有的目光在身份证上的照片和隋风的脸上来回数遍，有些不甘心地问，“你怎么还穿着校服？”

“那是隋风以前穿的，现在已经没有读书了。”隋风随意说了个生硬的谎言。

那警察在身份证上查不到问题，也不想在这事情上和隋风过多纠结，毕竟他们一天之内还要巡查不少网吧。

“打完这盘快点回家吃饭吧！”

“哦——好的。”

隋风的目光并没有离开屏幕，不是过度沉迷，而是不敢看，隋风从来就不是一个善于伪装自己的人，他怕自己跟警察对上眼，会被警察发现自己的心虚。

警察用教训的口吻说完便要离开网吧，临走还给网管嘀咕了两句，网管充满怨念地看隋风一眼。隋风从女朋友刚才所在位置的显示器屏幕上看到了这一幕，庆幸之余心想还是赶在去晚修之前结束这盘单挑的 3C 吧。对方已经被隋风杀了两次，大概分数也不可能追上。于是隋风给对方留言让他 20 投，可是对方死活不答应，非得要继续游戏。这个时候，欣颖已经来到网吧门外，隋风只好退了强行退出游戏，没想到对方的得分竟然比隋风高出一点。

“岂有此理！”隋风忍不住骂了一句。

欣颖昨天弄伤了脚，骑单车不是太方便，隋风黑着脸载着欣颖往学校赶去。

快要到校门的时候，“喂，你们俩在干什么？”

一个鸭子般低哑的声音响起，隋风和欣颖都吓了一跳，他们甚至不用看，都知道是级长那老人家在管风气了。不得不说她是个好老师，勤恳却严厉，不少学生都在她的铁腕手段下吃过苦头。

“老师，因为她弄伤了脚，我才载她回来……”隋风试图辩解。

“那就让她的家人负责，你有那么多时间去她家吗？两个学生这样搂搂抱抱的成何体统。”级长毫不客气地训斥着。

隋风还想辩解，欣颖偷偷地拉了拉他的衣角，两个人“虚心”接受了级长的教导，便被打发去晚自修。

整个晚修隋风都心不在焉，做完作业和一份真题后还有大半个小时，就开始在发呆。

于是打开新买的压题资料，随意选了一个话题，然后开始发散思维，手中不断地写下想到的点子。这是隋风的练习功课，不仅是为了应试，也是一种修炼，只有这个时候隋风才能放下杂念，安心地在将一段段文字重组拼砌，

隋风知道高考并不是自己在写作一途的终点，这场和文字的游戏将会伴随他的一生。

晚上送欣颖回去之后，心想着要再去浩方再战一轮，可等隋风再次去网吧的时候，网管黑着脸拒绝给隋风开机。说是警察给她打过招呼，这段时间都不能让学生上机。网管盯着隋风，似是在暗示别对隋风说谎，我可是知你道你还是学生。

终于可以安心地复习了几个星期，然后就这么进入了考场，正常发挥，会做的全部做好。在等待成绩公布的十多天里，在自由和混沌中，隋风不是在和欣颖游玩，便是在等欣颖的时候在网吧打发时光。隋风也是在网吧的电脑上查到了成绩，一切如同自己估计，二本无忧，一本无望。他一边漫无聊奈地点着网页，一边给女友发短信，顺便叫她下楼，去新开张的广场逛逛。

没想到，等来的却是对方提出一段长长的信息，那个女生偷偷地改了志愿，报考了省外的一所重点大学，而她的成绩也足以令她入读这所学校。

上大学分手的事情其实很普遍，在隋风的学习就曾有一对情侣相约考复旦大学，但男生因为一分之差未能考上，于是和女生商定等他一年，结果女生到了大学就俗套地被师兄吸引，蝉抱别枝，伤心的男生发愤图强，当了状元考上了清华。

在她看来，和隋风在一起看不到未来。

在一瞬间，隋风终于知道，女孩早就做出了决定，只是不想在高考前造出事端，于是一直隐忍着。

“还有一件事我想告诉你，其实我一点都不喜欢玩游戏，只是为了你……”

女孩的善良同时也是一种残忍，直到那时，隋风才发现，自己根本不了解她，需要她的陪伴多于她对隋风的依赖。

女生的心理成熟远比男生来得要早，男生心里的很多梦想、很多承诺和很多蓝图还没来得及兑现，就已经被先走一步的女生看到了破灭的终结。或许她还在游戏中，但是已经换了一个更高的版本，一个更好的服务器。而隋风，也有自己要走下去的路。

隋风也不知道自己是怎样离开那所网吧，甚至没有回头再看一眼，只是再这以后，隋风再也没有来过这里。而在之后很长很长的时间里，隋风和欣颖都没有再见面。

在人生中最漫长的暑假里，隋风百无聊赖，将自己全服心思都放在游戏上，从早上起床到晚上合眼，几乎都泡在各种各样的游戏里，直到一天起床感到头昏脑涨，稍一摇头便吐了一地。医院一查，脑部供血不足，跑了医院几趟，又是推拿又是理疗，才好歹勉强不晕不吐，暑假也已经过了一半。录取通知书也来了，隋风顺利地考上了那所大学的文学与传媒学院。

老妈让隋风到了当地一家知名的报社，隋风的舅舅是那里的办公室副主任，尽管不是大官，但在下面的记者站安排一个实习岗位还是稀松平常。算是提前实习，也算是提前凑个出路。





隋风拖着重重的行囊，开始了大学之旅，他父母来送，被眼前的景象吓了一跳。

隋风所在的大学在扩招时期大展拳脚，在市郊圈了一块地，新成立的文传学院和不少其他专业的新生被分配到了新校区，簇新的校舍和一大片未开发区域，各种问题层出不穷，没有热水，没有空调，配套商店不足等等。为此，院长的“心灵鸡汤”面谈时总是人满为患。之所以还能安抚学生，源于学校的电脑店率先开业，网络也是早早地铺设就绪，这让学生们能够安心地寻找各种学习资料之余，也有更多时间投入到游戏之中。



有人说高考前是一个人知识的巅峰，用同样的逻辑，在大三之前一个人的游戏水平也会到达顶峰。

在这座名为“大学”的象牙塔里，有各种或虚拟或现实的游戏在等待着你招手，这才是名副其实“游戏人”。

游戏和现实的最大区别是，它不会对打破你的饭碗，而大学跟我们玩的第一个游戏，叫做军训。

曾经有一个梗说根据美国军事卫星的绝密档案：每年九月份左右中国境内就有上百万神秘部队在各大城市集结，绿油油的一个个方阵

在移动，似是在进行着某些特殊的训练，半个月后却又神秘消失。美帝为此投入上亿美元军费进行战略研究，最后得出结论：开学军训！



离开了如炼狱一般的高三，军训那点站军姿算不上什么，如今的大学生更是幸福，不用顶着九月份的悬景烈日和晕厥的危险用汗水证明自己的青春，不过隋风并没有那么幸运，军训那段时间正好赶上秋高气爽，初秋的太阳和毫无遮阴的操场像是个天然烤炉，烤得教官欲仙、我们欲死。

大学的军训和中学时不一样，当年以看待小屁孩目光看待自己的教官，如今不过是年纪相仿而且有血有肉的阿兵哥。他们会狠下心来“操（第一声）”这帮不知天高地厚的新丁，也会或多或少抱着找女朋友的心态来训练女生，当然这是在不违反纪律的情况下的人之常情。他们总是能在全身百分之九十都覆盖在迷彩服下和黝黑的皮肤中发现美的所在，所以总是看到教官对某些女特别照顾。当然这种审美也存在于同学之间。军训的最大好处，就是促成一对对男女同学在困难时刻能够发现对方的美，在他们人生最丑的时刻都能相互倾心，这样的情侣大概都能长久。

这里要先介绍一个人，隋风的好机友浩文。

浩文身高不到一米七，常年保持着鸡窝头，一副老式的金属眼镜斜挂在鼻梁上，和一般死宅闷声不响做键盘战士不同，浩文的生活相当奔放，嗓门也特别大，每每三个半夜就会听到隋风用粤语发出悠长、有力、到最后还会爆发一个强力结尾的单音字。声音能够穿透 302 到 332 的中间的十多道墙，在衰弱处还带着嘶哑的破音，似是充满对不公世态的控诉，实际上他不过是被 GANK 了一次而已。当然，浩文并不是这篇小说的主角，但是这丝毫不影响他成为这个故事里的重要性。

军训期间还是要上课，除了发一本书，唱几首歌还有不算学分，基本上没有多少人会认真听讲的《军事理论》之外，还有一门《中国近代史纲》的公共课，用意是通过祖国母亲近代的苦难来给学生们加光环和 BUFF，好让学生们志存高远，为崛起而读书。

一个专业好几百人挤在大教室里上课，面对着坐得满满的教室，教授戴上老花眼镜，还算慈祥地说：“虽然我们是第一次见面，大概也不会有多少人在这个时候就开始逃课吧。这么多人真要逐个点名，恐怕两节课就交代了。这样吧，我点两个名字，然后就开始上课。”

教授舔了下手指，从名单上划过，“X 浩文……X 浩文……”

大家左右看了看，熟悉浩文的人已经开始笑起来，笑声像“多米诺病毒”一样从最初的几个起源向四周蔓延，在偌大教室的四边墙壁处触壁然后回荡成小波浪，戛然而止。

只有隔壁 A 班的班长脸色十分难看。班长恐怕是大学中最吃力不讨好的工作之一，近乎彻底的自由和花花世界的有诱惑冷却了大学生们一切自愿性质班级活动的热情，已经有几十年经验的系主任将大学生涯分成了四个阶段：“一年级是鬼，做点坏事都偷偷摸摸；二年级是灵，做坏事也知道有技巧；三年级成精，到了大四就是肆无忌惮的怪。”

每次班长组织活动，能有半数人出席就已经算是不错，偏偏班长又在学生会内部最底层的职务，得受学生会、团委和辅导员各级差遣，隋风军训时因为身高恰好而被选为标兵，混了个脸熟之后顺便就被辅导员赶鸭子上架当了班长。

辅导员还特意交待了给隋风们上这门课的教授是学院兼管教学纪律的主任，让隋风他们几个班长严阵以待。各人还专门去各个宿舍拍门，一个个关照记得要去上课，浩文和几个室友正在游戏，他们的班长花了好多口舌叮嘱他们只换回了一声“哦”。在教授点名时，一个个班长都伸长脖子，生怕自己班上的同学被点到，当发现浩文不在的时候，他们班的班长脸色有点难看，更令他绝望的是老庞也没来，他只能祈求老师别把老庞也点上。

“没到是吧……”教授面无表情地舔了下手指，将名册翻过一页，随意地再点中一个人名，“庞 X……庞 X……”

惊涛骇浪的笑声再也无法抑制，从数十个源头爆发，恐怖的声浪和哗然之声让在隔壁办公楼的辅导员也过来了解情况。

教授的脸顿时黑若玄坛，一拍讲台，让各班班长各自清点人数，自己则拂袖去了隔壁的休息室等待，很快清点结果就出来了，恰好只有浩文和老庞没到，两人也从二次元里收到班长的电话，趿拉着拖鞋跑来请罪。尽管在座大多是读文学专业的，但这样魔幻现实主义情节却不是人人都能驾驭，只是现实往往比故事来得精彩和奇幻。

隋风对于这场军训的记忆，从这节课开始，到一场笔直地站了两个多小时的军事汇报表演而结束。

不得不说，军训的各种教育出发点很好，但是军训结束后，除了黑掉的皮肤、以及教官和女生的恋情需要被时间消化之外，在干过国庆长假之后，该干嘛还是干嘛。

有人说高考前是一个人知识的巅峰，用同样的逻辑，在大三之前一个人的游戏水平也会到达顶峰。

在象牙塔里，有各种或虚拟或现实的游戏在等待着你招手，这才是名副其实“游戏人”。

游戏和现实的最大区别是，它不会对打破你的饭碗，但同样会让你感受到挫败的滋味。

大学前两年总是充实的，各种必修和基础公共课将周一到周五、从早上 8 点到下午五点半的所有课时，即便如此，一旦公共选课系统上有可选，还是有一大帮人抢破头地涌进学校的官网报名系统，往往导致系统崩溃。有些客座教授因为平常工作繁忙，将选修课选在了周六，甚至有位教电影评论的教授将课放在了周六早上的七点半，先给放电影，一边给他们讲解经典电影的结构、冷热开场、镜头运用、表现手法等等，完了还要随堂写一篇一千字左右的影评。如果认真学习的话，大学课程其实比高中课程并不轻松多少。不过在自由的环境下，这样冗长的课程有时实在让人实在提不起兴趣。

隋风记得高中时，那位水平不怎么样的班主任兼语文老师语重心长地讲述她的大学观：大学里不经历过三件事就不算上过大学，第一件是考奖学金，第二件是逃课，第三件便是恋爱。这成为了隋风对高中生涯唯一的回忆。奖学金需要多用功读书，或是积极参加学校活动，再加上点运气和搞好各种关系才能成事，听上去就觉得麻烦；爱情更是可遇不可求，大学给人无数的选择，也给了别人更多的选择，有的女生可以有双位数的“观音兵”周旋身侧，有人勤勉于此、渔翁撒网却一无所获；唯有逃课是能轻松实现，只在于次数多寡而已。隋风的室友张大炮最是过分，只要回到学校基本就不出宿舍，不是睡觉就是在《剑网 3》以及各种陪衬的游戏中度过，按他的话说，与其我去了课室也是睡觉，还不如我在宿舍里睡呢。不过张大炮也不是一无是处，他是国内某个知名 NBA 论坛的知名写手，一个学期赚下来的钱足够他把学费生活费和烟钱结了，这让他的宅男生活过得也是无比潇洒。也幸好大学老师也不是个个点名狂魔，尤其是老教授们，他们看到逃课的学生人次比他们上课的课时还要多，他们又没有业绩压力，而不少文学课程都不是谋生的必备技能，因此除非学校要求，他们都乐得轻松。



只有浩文和老庞的“赫赫威名”就在系里乃至学院里成为一个新的传说，尽管两人在私底下对于这样的名声表示无所谓，但是受到“盛名”所累，浩文和老庞几乎所有老师都乐意重点“照顾”的对象，每次点名都离不了这两位仁兄。他们偶尔也会踏着上课的钟声步入教室，顺便把刚点到的名字应了，但是他们随身带着 PSP，在偌大的阶梯教室里照旧投入游戏的世界。



3 经过军训之后，同学之间有一次调寝室的机会。大学寝室是个奇怪的地方，经过洗牌之后的宿舍成员在游戏观上是出人意料地统一。游戏业让一群十几天前还互不相识的男生变成勾肩搭背的“好机友”。

隋风的宿舍在顶楼，每天都被游戏之声包围着：一边厢的肥仔一个宿舍的人都是运动爱好者，除了上课吃饭和谈恋爱之外，他们不是在球场上斗牛，就是在电脑的虚拟球场前捉对厮杀，偶尔隋风到他们的那边，帮他们交易球员，这是隋风的游戏爱好，他们的唯一要求是姚明不能交易，其他人随意，当然数值越高越好。作为回报，他们会在打完球之后，顺道从食堂给隋风打个盒饭。



楼下木村一宿舍则比较正常，断网之后就联机 CS 和帝国时代，有时也会和隔壁宿舍来场 4v4 的对决，隋风在周会跑到那里和木村搓单机版的“无双大蛇”，从半夜一直战至旭日初升，声量也是从大到小，剩下的那些伙计看到隋风们玩得起劲，非以为忤，反而从局域网把游戏拉下来，另外组队闯关，几台显示器映射出幽幽光芒，各种声音交杂，仿佛一下子又回到了童年、能够和小伙伴们同坐在一个屏幕之前玩游戏的日子，而这很可能是最后一段日子。不过自从这些人大多都谈起了恋爱之后，没到门禁之前宿舍总会少一些人，即便晚上开了游戏，总是会隔三岔五地有女朋友们的电话，这种日子也变少了。

另一边宿舍是一屋死宅，浩文跟老庞俩人凑钱买了一台薄版的 PS2，“从此君王不早朝”的生活由此展开，两个人轮番上阵把《怪物猎人 2》的所有武器都玩得“6666”。同室的天乐完全颠覆了人们对这个名字的认识，整天都闷闷不乐的样子，他也是“芒亨”族（Monster Hunter 的粤语），除了和他们联机或是在谈论游戏时会露出笑容，让大家知道他也是个正常人。



那个时候还停留在互联网时代，在最初的时候，带电脑的人还不算多，学校也没有禁网一说，这直接创造了大量网络游民，多少被解放的新青年废寝忘餐地投入互联网的虚拟世界之中，将第二天早上的课程直接忽略。

后来学校也精明了，11 点一到，宿舍网络自动断开，如果 11 点过了还没断网，好了，那不过是贵系统时间没有调好而已。幸好学校不过是断绝了外网，内网和 FTP 服务器还是照常运行，电影音乐书籍游戏的资源都不少，唯独学习资料迟迟不得更新，让蜕变成夜猫子的大学生们依旧能够徜徉在游戏之中。一阵哀嚎之后，就会听到一阵急促的敲门声，浩文和老庞就会抱着 PSP 屁颠屁颠地跑进来，迫不及待地和我和张大炮组队投入“科科特村”的世界。

不过游戏天天玩，总会有厌倦的时候，于是串门闲聊成了搭配，爱情，对于他们而言，其实也是游戏的一种。

浩文从军训开始就一直叫嚣着要追隔壁班的一位女生，变成了每晚断网之后串门聊天的最佳谈资。

隋风从浩文的口中得知，那个女孩的名字“萌萌”，因为她是 10 月 10 日生日，她的父母于是就将“十月十日”作为她的名字，而她也如父母的意愿成长着，长得可爱，人也不错。

军训时她和浩文被编在了一个班，一来二去浩文就喜欢上了那个可爱的女生。浩文这个伪宅男十分主动，经常约萌萌出来吃夜宵和散步，萌萌偶尔也会答应一两次，这让浩文感到自己的机会越来越大，整天乐呵呵地用“老司机带带你”的姿态给我们说情史。

既然是人家的意中人，隋风也不想知道太仔细，不过心底里还是对这个女生有些好奇。

一次，各系之间举办对抗赛，各班必须派代表参加，也必须有人做拉拉队，隋风虽然对羽毛球兴致不高，但作为班长拉来了一票人之后，自己也不好意思光明正大地走掉。于是跑到一边拿出 PSP，戴上耳机玩起了《DJMAX》。



“我去，竟然跑来这里玩游戏。”有个声音在隋风耳边响起，直接穿过耳塞闯入他的大脑，将他从沉浸中唤醒，激战正酣的隋风抬头，看到浩文这个死宅竟然出现在运动场，好奇地问，“你怎么也来了？今晚不用做任务吗？”

浩文竟然难得地露出了腼腆的笑容，没说什么便走开了。隋风不明所以也不细问，看看时间已经接近九点，他准备去买夜宵，晚上回去看书，文学专业的必看书目很多，另外凤歌的《昆仑》渐入佳境，梁萧和云殊这对宿敌之间的对决令人惊心动魄；另外一边萧鼎的《诛仙》也到了最后阶段，张小凡和陆雪琪因为碧瑶之死所种下的心障令人揪心。

正走到门口的时候，忽然听见人群中忽然爆发出欢呼。

“萌萌，扣得漂亮！”

“萌萌”这个名字很是熟悉，他终于知道浩文为什么会抛下老庞来到体育馆。于是顺着声音看去，耸动的人头中时隐时现地出现一个身影，仿佛是在轻轻呼唤，这已经不仅仅是一种好奇，隋风不自觉地走上去想要看清楚，仿佛时间定格在那一刹那：出现在隋风眼前的是一张和年龄不相称的小脸蛋，微笑时泛起两个小酒窝，一双大眼睛绽放着水灵的笑意，她算不上什么校花级美女，却如小家碧玉版惹人怜爱。更重要的是，她竟然和欣颖有五分相似，比起欣颖更是多了几份灵动。她的一颦一笑，一跃一止，混合在球场上塑胶的气味中，让隋风觉得，这就是属于萌萌的气息。

有科学家说，所谓的一见钟情并不是审美的眼光，而是诱人的气味。套用一句很俗很俗的歌词就是“鼻子犯的罪”。

回归之前，隋风第一次去香港，算是第一次“走出国门”，在地铁站闻到了一股清新而特别的气味，后来才知道那不过是一种韩国进口护肤品的“青瓜香味”，自此这种味道成为了隋风对这个地方的印象，后来香港越来越像国内的某些城市，这种城市的味道也越来越淡，但每逢闻到这个味道，隋风总会不其然地想起记忆中的“异国情调”。

阵阵回忆涌上心头，那一夜，隋风失眠了。萌萌的身影在她的脑海中反复地出现，这是欣颖以前也没有给过他的感觉。隋风不知道自己是喜欢上这个女生，还是在找一个欣颖的替代品，又或者是他根本就是喜欢这种类型的女孩。作为一个浪漫主义者，他相信命运让他们的相遇总有含义，只是没有想到他们的再遇竟是如此之快也如此的频繁。

第二天，隋风带着黑眼圈来到英语教室，他们系的英语分班是按入学考试成绩分派的，隋风所在的 A 班治学最为严谨。这一周每个组都必须做一个课题，然后作演讲。在上课前大家都将资料拷到教室电脑，轮到隋风的时候，他看到有一个精致可爱的 U 盘还没被拔出。

“这位同学，麻烦你帮我把 U 盘拔了吧。”

隋风一看，说话的人竟然是萌萌，这才知道两人原来一个英语小班的同学，只是隋风一般都坐在后排和木村他们聊天，而好学生萌萌则是坐在前排认真听讲。

也不知道从何而来的勇气，隋风随口应道：“哦，帮你将 U 盘格（格式化）了是吧？”

“那我就把你也格了。”萌萌的威胁着说。

这是两个人的第一次的对话，以隋风将 U 盘交到萌萌手中结束。后来萌萌回忆起这事，只觉得这人很奇怪，后来才知道隋风是浩文的朋友，也是系里颇具才情的一个人，心里也就记下了这个人。

午后，隋风依旧在和一堆文字在玩游戏，这节创意写作课只有两节课，主讲教授是一位青年作家和学者，尽管大家都不明白已经三十多岁还叫“青年”，但是这位老师的学识和眼界都不差，每每都能打开大家新的视野，创作起来更加得心应手。这个时候口袋里传来了震动，隋风看了看，回复了一声“好”。

学院的一切都在建设之中，隋风和一些同

学闲余时间会聚在一起打一下排球，这种隔网游戏易学难精，大概是最能消除男女差距并且适合一大堆人一起玩的体育项目之一，当然除去老鹰捉小鸡和踢毽子。同样也会吸引不少其他外系的“童鞋”参与其中。

其中有一个外系的女生对隋风颇为投契，两人有时相约出来散步。两人都是黄子华的粉丝，一路说着笑着，但是对方不怎么玩游戏，也对文学没有多大兴趣，这让隋风有些不习惯，幸好读文的人大多能侃，几个晚上的散步之旅都不会有冷场。

在空荡荡的校园里散散步便成了晚上最普遍的消遣。一对又一对的情侣一晚又一晚散步，起初大家都不认识，后来逐渐演变成相互打招呼，当隋风走了短短的一段路就和十多个人打过招呼以后，女伴的脸色已经变得有些难看。

有些情侣会躲到阴暗的角落做些羞答答的事情，当然隋风和那女孩远远没达到这一步，只好继续这么走着。

“hey，隋风，能借你的电话用一下吗？”

伴随着陌生而又熟悉的声音，少女跳脱的身影出现在隋风的眼前，令隋风的心一阵悸动。



“文嫂好。”隋风强忍着内心的激动，打趣地说。一个不高且瘦的男生正冷眼看着他们，显然关系非同一般。

“别贫。电话拿来。”萌萌没有客气。

萌萌打了个电话回宿舍，不过对方好像很不满，萌萌的眉头轻皱，将电话还给隋风，隋风本想关心一下，但是除他和萌萌之外的两个观众，到嘴边的话又咽了回去。

那个男生走过来搂着萌萌的肩膀走开了，还附在萌萌的耳边亲昵地说着什么。这一幕隋风看在眼中，跟某个影像重合在一起，他不禁心中一疼，就像是最爱的玩具被抢走了一般。初恋总是令人难忘，而人生最大的两种遗憾莫过于得不到和已失去，欣颖给了隋风失去的痛苦，而眼前的萌萌却是令他得不到。隋风不断暗示自己学会接受失去，但是现在的自己做不到，既然做不到，就不要让别的女孩受伤。

也许是这个原因，隋风和那个女孩越走越远，直到她告诉隋风，已经找到了能够照顾她的人，他们变成了很好的朋友。



塞翁失马焉知非福，暂时忘却爱情失意的隋风成功进入了学院学生会，凭借不错的口才和文笔甚至在这万事待举的学校当上了部长，这让他的生活变得更加忙碌，和萌萌偶尔在班级聚会上说上两句，大多都是嬉笑游戏之言，似是有意无意，两个人的距离并没有拉近，就连 QQ 都没有机会加为

就这样过去了大半年的时间，大一的生活就这样过去。

萌萌所在的文秘班有很多课程都和隋风所在的文学班有很多交集，经常在一起大班上课，隋风也终于有“正当理由”去进入萌萌的世界，而 QQ 往往是那个时期大学生的敲门砖。

隋风从群成员里找到萌萌并添加好友的时候，她没有拒绝，而她的 QQ 签名令隋风心中一动。

“认清了真心话你就放得下。”

那是范玮琪的《没那么爱他》其中一句。像是在暗示着什么，隋风顺着她的日志翻到了她的博客，映入眼帘的是一片灰暗的底色和一连串令人绝望的字句。

隋风鼓起勇气问道歌词的含义，萌萌沉默了一会儿，说“分手了”。

她并不知道隋风已经看到了她的博客，隋风也没有让这个话题继续。

两个人从那首歌从流行曲谈到小众音乐，谈到了博尔赫斯的失明和东野圭吾的多年无奖，谈到了电视剧版《金田一少年事件簿》的恐怖氛围到九把刀的重口味文字，从读书方法到写作技巧。

隋风小心翼翼地调动着自己的全部脑神经，像是在应付一个极为艰深且博学的游戏，这种感觉直到多年后面对 B 站得变态注册考试时才再次尝到这种滋味。两人从傍晚一直断断续续地聊到接近断网，直到萌萌说出要去洗澡的时候，隋风才长长地松了一口气，觉得手心都是汗，被深秋的寒风吹过，心里依旧有些暖意。一种久违的情绪回到了他的体内。

隋风六点从床上起来，门外的寒风透过阳台的门缝吹入，发出了呼啸之声。

隋风赶在大家起床之前爬了起来，打开电脑和下载器，点开国内某知名手机游戏论坛，选了俩游戏装进手机。只有这个时候，网速才会过 100Kb，洗漱完毕之后，几个游戏就下载完毕，顺便从局域网上拉了两本小说的 TXT 文档，这就是隋风今天一天的精神食粮。

今天的课从 8 点到 12 点，没有其他消遣也是难熬。可是还没等到上课。

“昨天你说要借手机让看那本电子书，有装进手机么？”萌萌来到了隋风身边问道。隋风之前的确答应过，只是没想到萌萌竟然当真了，只好将调好阅读器交给萌萌。

没有了手机，隋风正想着要怎样打发漫长课堂中的闲余时光，浩文这时和老庞夹着几本书走过隋风身边，这节近代文学史明明只需要一本书。

被隋风叫住的浩文爽快地扔下一本书，“这本东西不错。”

“那你呢？”

“不怕，我带着两本。”浩文得意地笑着。

“我已经看完了，你慢慢看。”老庞从 PSP 游戏中暂时脱离，依旧挂着谜样的笑脸，“反正我待会就回去，今天有工会任务。”

隋风于是拿了一本，认真地翻阅起来，这是一本专门的游戏小说杂志，印着周行文、人鱼之眠、菜菜子一个个并不熟悉的名字和一大堆熟悉的游戏的官方和同人小说。

在目录页左边的几段小字，第一句话就已经敲动了隋风的心灵——“投稿须知”。

隋风自问是个文艺青年，尽管这个词如今已经变了味道，他写过诗，写过杂文时评，也写过小说，大多都是短篇，如果一个高中生能够有时间写一部长篇小说，大概会被批斗得不似人形。

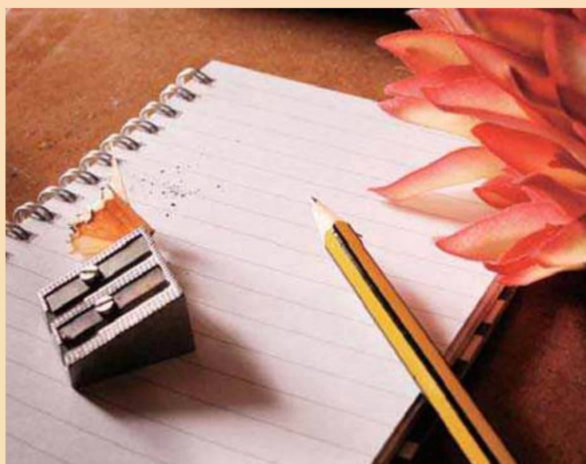
大到文艺期刊杂志，小到报纸副刊都投了一遍，或许是因为太过年轻以至于有些为赋新词强说愁，也许是因为纸媒开始走下坡路，只是全部都石沉大海，反而一本杂志投票选年度最佳小说中胡乱地选了几篇推荐就混了个伯乐奖，得了一千块奖金，这倒让他气结。

后来，他才从圈里人口中得知，全中国像隋风这样的文艺青年何止万人，每个人都投稿，编辑哪里忙得过来。许多稿件之所以石沉大海，有时是因为编辑根本没时间看。只有认识编辑，建立了合作关系，才算是真正地踏出成为文学工作者的第一步。

“或许，我可以试试。”隋风稍微握了下拳头，思忖了一下，摊开笔记本，让笔尖开始信马由缰地刻下自己的点子。

“隋风，你给的那本书我看了，有些地方我不太懂，能给我说说么？”

尽管被打断了思路，隋风也没有丝毫不快，



和她谈论起来，很自然地，萌萌就坐到了隋风的旁边。

台上的主讲写作的老教授用沙哑而缓慢的语速“宣读”着自己的讲义，脸上是古老木质留声机上的斑驳的木纹，见证时间的流逝，

萌萌顺其自然地答应了隋风的吃饭邀请，以及散步。就像是在闯关一般，隋风知道自己已经在踏出了第一步。

真实相处之后，隋风发现萌萌是个简单而又并不蠢的女孩，除了神经大条，大部分时候都算是个温柔体贴的女孩。

在她的身边，有一种微妙的轻松感，大家有共同的文学爱好，爱侦探小说，爱漫画，同样也爱游戏。



除了上课，隋风总不能不用手机，于是他将自己装载了各式各样电子书和漫画的 PSP 贡献出来，萌萌给里面加入了“炸弹人”系列以及一大堆的 AVG，直接挤满了 32G 的储存卡，隋风只好忍痛地和《NBA LIVE》和《合金装备：和平行者》说再见。倒是萌萌手下留情，把“怪物猎人”留下，让隋风能够继续联机。

随着交流的日益深入，隋风终于从萌萌口中听到了她的过去。那时他们正坐在升旗台上，谈着“国旗下的讲话”。在这个时候，隋风更愿意做一个听众，听萌萌述说当初在省一级重点高中，因为高考失手才来到这所学校。

她压根没有想过浩文喜欢自己，那时她正被两个外系的同班同学同时追求，一次联谊野炊中，两个男生为了她直接跳进浅溪水，一左一右扶着受宠若惊的她走过湿滑的独木桥。当年“玛丽苏”和“绿茶婊”这样的名字还没出现，萌萌在说这些的时候没有丝毫得意。说到她选择了那位瘦削男生 D 同学，说到和他的甜蜜往事，说到因为她和男生们玩得比较熟而遭到同宿舍的一个外地女生发起暗中杯葛，上次问隋风借电话就是让她不要太早反锁宿舍门却遭到拒绝；说到了这个夏天她亲爱的奶奶刚刚去世；说到那男生满脑子只想和她发生关系却被她拒绝，今年萌萌生日，那个男的竟然和别的女生上了床，说到她坚决地分了手，但是每次看到那个男生她总会不其然地 ......

萌萌一边说，豆大的泪珠在的大眼睛里充盈、落下。隋风看似自然地伸手攀上了她的肩，轻轻拍着以示安慰。她的身体微微颤抖，但是并没有拒绝，只是开始低声地苦噎，隋风心中一动，将萌萌搂入怀里，任由她的泪水沾湿自己的衣襟，他心里相当复杂，一边自责是不是趁虚而入，或者说是不是找替代品呢？又或者其实萌萌也是在找一个安慰？这和每一句话每一次选择都会影响结果的游戏不同的是，现实里并没有 S/L 大法，也没有预先设定好的答案，也没有选项。每个人都可以选择前进或退缩。隋风选择了前进。

“要不我试试代替他。”

萌萌看着隋风，并没有答应，也没有拒绝。

“代替”有很多种含义，或是在生活上或是在情感上，或是一个替身或是超越和取代。他们并没有言明，只是尽力地克服 D 同学所带来的负面影响，而隋风也在这个过程中慢慢地淡忘了欣颖所带来的悲伤回忆。

5

在隋风和一众朋友的努力下，萌萌终于走出了阴影。他们成功地盯着 D 同学让这个无所谓一样的男人落荒而逃，也成功地让那位自以为是的室友主动化解了误会。

隋风找了个机会，鼓起勇气告诉萌萌欣颖的存在，萌萌听了皱了皱眉头，没有说些什么。

转眼间圣诞节将至，这个本来不属于中国人的节日，作为洋文化的先锋，最早进占国人的日常生活。

隋风早早地给萌萌准备了礼物——一副她喜欢的甜甜起司猫的拼图。他们一起拼凑起来，度过了一个宁静的午后时光。在装裱完成之后，天色已经昏暗，两个人便去饭堂吃饭。



自认“吃货”的萌萌有个小缺点——挑食，这是和她吃过饭的朋友都知道。

目前已经发现的有，不吃肥猪肉、胡萝卜、葱姜、虾还有饭……

前面那些都是一丝一点都要挑出来，挑不出来的吃到嘴里也会吐出来，至于饭的话，一两饭有一半会扣到隋风的盘子里。

隋风不想浪费，拿起干净的汤匙把她挑出来的胡萝卜和葱姜扒拉到自己的饭盘里。

“隋风，我想送一份圣诞礼物给他。”萌萌嗫嚅着说，那个“他”自然是指那位前度 D 同学。

“当——”

隋风正要伸到盘子里的汤匙重重地落下，发出一声不小的声响，周围的人都不由得看了过来。

“你再说一遍！”隋风紧咬着牙。

萌萌选择了沉默，将汤匙轻轻地在饭团上戳来戳去。

“我好不容易才——和他们将你拉回来，你自己一下子又跳回坑里，你有想过我们的感受吗？”隋风感受到了一种侮辱和背叛。

“这件事就由我任性一次好吗？”

这回轮到隋风沉默，萌萌知道，这是隋风爆发前的预兆。

“如果你要坚持的话，我就再也不理你了！这样你还是要去吗？”

“你不是第一个这样说的人。”萌萌的声音变得有些冷，似乎有些失望。再接下来的时间里，大家都是安静地吃着饭。

是的，自己对于她来说，还算不上什么，在这局游戏中，隋风输了，他高看了自己的地位，也小看了萌萌的决心。

一连几天，隋风都和萌萌形同陌路。萌萌几次想开口，最后欲言又止，隋风只是故意装作看不见。

这晚，萌萌的男闺蜜 Q 先生，是她的高中同桌，也是隋风的机友之一，跑来和隋风切磋实况，顺便聊天。说话间自不然谈及到萌萌。

“我帮她送过去的，进去摆下就走了。”Q 先生一边说着，一边控制着鲁尼杀入禁区完成了一次射门，被隋风控制的卡纳瓦罗成功化解。

“我说过，她要是这样做，我就再也不理她了，结果她还是做了。”隋风颇有些怨念，那种被背叛的感觉连日来煎熬着他的心。

“这话我也说过，但是她都这样了，难道让她就这样回到以前的状态吗？我想她并不是想要挽回什么，这个时候她需要我们的支持。所以我才帮了完成了心愿。”Q 先生发出角球，这次轮到兰帕德远程发炮，圣托尔多出现了低级失误，目送皮球飞入大门。

“你今天不在状态啊，或许有些事情要做，我先走了。”Q 先生离开。

隋风没说什么，也没有如 Q 先生所言外出，只是抄起 PSP 去找浩文他们联机。

浩文他们对于隋风的提前到来很是惊讶，不过还是退出了游戏，陪隋风去讨伐雄火龙 – 里奥雷乌斯。

激战正酣，浩文忽然蹦出一句，“我说隋风，你是不是喜欢萌萌？”

雄火龙 – 里奥雷乌斯喷出一枚大火球，直接轰在了手持太刀的“猎人”身上，将他轰得抛飞出去，啪啪啪的响声和急剧减少的血量，差点要“猫”，隋风连忙跑到一旁喝药磨刀，缓了口气看向浩文。猜度着浩文是要兴师问罪还是什么。

浩文一边说着，手却是不停地变换着按键，仿佛是在说着一件微不足道的事情，“其实萌萌也不是什么美女，你怎么会看上他。”浩文还是像没事人一般，他的说法得到了大家的认可之声。

“也许别人看来萌萌并不算得上什么，于我却是如隋珠和璧。”隋风忍不住大声回应，将大家震住了，随即爆发出一阵哄笑。

隋风明白过来，原来自己和萌萌这几天的反常兄弟们都看在眼里，他们用这样的激将方式来让隋风清楚自己的心，虽然桥段很老，但

很实用。隋风走出了宿舍，掏出手机给萌萌打了个电话。

“去散步好吗……”隋风听着电话里的提示，忍不住看向宿舍外的校道。灯影阑珊处，一个女孩正抬头看着他。

小风波就这样过去，转眼间就已经新年。为了活跃一下气氛，学校领导组织了一场大型的晚会，由学院学生会牵头主办，从校本部也拉来了不少表演团体，所有人都可以在其中扮演各种角色，这让整个校园处于一片忙碌的氛围中。隋风作为决策层，早早就安排好工作，稳坐钓鱼台的他也有时间去忙一些“公私不分”的事情。

晚会现场四周围满了彩色气球，将会场点缀得异常华美，那是萌萌所在的女生部成员们花了一个下午的时间弄出来的成品，隋风也有去帮忙，整整一天，学生会活动室里都是在爆炸声中度过。



晚会顺利开始，也顺利结束，说实话，大学的晚会无非是唱唱歌跳跳舞，演演小品玩玩魔术，三四线的明星校友“衣锦荣归”给师弟师妹们带来些电视上才能看到的表演，也就如此。在大学的两年里，隋风已经组织了好些次大型活动。这次也没有例外。

不过晚会结束之后的烟火表演倒是令隋风充满期待，隋风在晚会结束前找到了萌萌，他们约定了一起看烟火。

就在这时，萌萌的电话响起，隋风心头一紧，升起不好的预感：该不会是……

“部长通知我，晚会结束后女生部要集合善后，等我处理完女生部的事情就过来。”

“尽快吧。烟火表演快要开始了。”

萌萌乖巧地点点头走开了。

隋风在心中不期然地构筑了一幅景象：烟火在空中绽放，照亮了隋风们的脸，隋风轻轻地握住手中的柔荑。

“牵你的手去感觉，烟火最迷人的季节，照亮幸福的瞬间，好让我们看得更远……”

隋风在心中默默地唱着，心却是在忐忑中不断沉下去。

第一枚焰火升到空中，炸裂，闪耀出绿色的光芒，萌萌还没回来。

第二枚焰火腾空，绽放出红色的花朵，隋风决定去找她。

气球爆破的声音令他很容易发现体育场中的那群人。一群女生正在嬉闹着踩气球，对于她们而言，这是对连日来辛勤工作的一种释放，就连烟火对她们来说吸引力都不大。

人群中萌萌是玩得十分起劲，她是如此的可爱，令隋风不得不将心里的失落和挫败感收起，看着这个女孩开心地享受这个时刻。

烟火璀璨也短暂，总有落幕的时候，萌萌找到了隋风，他正坐在面向刚才最佳观赏烟火的位置发呆。

“本来是想和你看烟火，让你感到浪漫一点，



开心一点，不过看你玩得那么高兴，也就算了。”隋风虽然嘴上说着，心里还是有些不满。

“我这个人比较迟钝，以前有人想要给我制造些浪漫效果，结果都因为我没在意而破坏了。”萌萌拍了拍脑袋，“他们于是给我起了个外号，叫‘浪漫破坏者’。”

事到如今，追究怪责也没有意义。隋风正要起身，这时，又一颗烟火升到了空中，绽放。

“第二轮烟火开始了，这是我们文传系主任私人赞助的。”萌萌笑道，“我说了让你陪我看烟火，我可是说到做到的哦。”

隋风被萌萌的鬼灵精弄得哭笑不得，萌萌轻轻地靠在隋风的肩膀上，看着烟火照亮了幸福的瞬间。

待到烟火结束，隋风轻轻地动了动，发现萌萌已经睡着了。

隋风忍不住偷偷地亲了亲她玉琢般的额头……可爱的小瑶鼻……

他的心咚咚地跳着，毕竟她没有正式表白，要是她突然醒来发现隋风正在亲自己，将会有怎样的下场？隋风不敢想象。所幸萌萌并没有醒来。



到了大二下学期末，隋风卸任了学生会的职务，却丝毫未见清闲，除了兼顾学业。渐渐成为了院办宣传的重要依仗，不但作为重要新闻的记者，甚至连学院的宣传文章都由他操刀。办公室主任都曾经试探过隋风是否愿意在毕业之后直接进入学校工作，不过被隋风婉拒。

萌萌用的是手提电脑，为了图方便，隋风都会向萌萌借电脑去工作。如果条件允许的话，萌萌会坐在隋风身边，看着隋风倚马可待地敲出新闻，在会议完成时结束工作，把电脑还给她。

隋风用当实习记者收到的稿费加上奖学金给送了一台智能手机给萌萌作生日礼物，给她装好签名工具和游戏后，萌萌对电脑的需求大减，隋风便拿着电脑去出席一个学校会议。

当他打开电脑时，发现系统显示有一个文档并没正式关闭，隋风点开，一段段文字映入眼中，他很想不去看，但是眼睛却很诚实。文档上记录的都是他和萌萌相处的细节。

……这个人真奇怪，竟然一开口就说要格式化我的U盘。

……原来他叫隋风，挺诗意的名字，还是学生会的宣传部长，但我怎么没留意过。

……他加了我的Q，跟我聊了很多，他跟我聊了很多我感兴趣的事情，但没有聊D同学，我知道他是不想让我想起伤心事，无言感激。

……他说要取代D同学，他说的不是替代而是取代，能取代吗？我有点想试试。

……他误会我了，我只是想将以前D同学送我的东西还给他，我怎么在她面前变得这么好胜，现在该怎样收拾好呢？

……和他看烟火，这感觉很温暖很舒服。

……他亲了我，可是我不想睁开眼睛，可是，我不要做谁的替代品！

……

隋风再也看不下去，他关了电脑，找了个借口离开了会场。用最快的速度来到萌萌宿舍的楼下，萌萌早就被隋风的电话唤到了楼下，正在摁着PSP玩游戏。

“你不是谁的替代品，我也不是。你早就超过了她在我心中的位置，萌萌我喜欢你，做我



女朋友好吗？”

萌萌抬起头，她只是在用游戏来掩饰自己的激动，但此刻眼中已经饱含泪水，“我等这句话很久了……”

两个人抱在一起，引起了四周的一阵欢呼声。

时光荏苒，转眼已是大四，隋风和萌萌度过了温馨而平静的两年，而实习期如期而至。隋风早就在这几年混到了报社和学校两份实习证明，而萌萌的家里人也颇有些手段，直接给她在一个大型保险企业里安排了一个内刊工作，实习报告也是第一天报道就盖了章。这让他们有很多的时间享受工作前最长的一段假期。

萌萌经常来到了隋风的城市，这两座一衣带水的城市之间，没有什么异地恋的区别。大量的本地人都在上演“双城记”，小城居住，大城工作，他们游遍了这两座城市的每一个角落，闲暇时分做着各种有聊无聊的小游戏。

隋风们玩剪刀石头布，隋风几乎每次都能猜到萌萌想要出什么，这近乎是本能的反应。不过隋风总是乐意接受萌萌的小耍赖，从三局两胜到五局三胜再到七局五胜，萌萌最后大多会说“不跟你玩了！”

然后隋风会凑过去逗她说“真不玩吗？”

他们会无聊地打赌下一站公交车上下车的人数的是单数还是双数，比谁能将隋风送她却

被她弄乱的起司猫玩偶们放回到包装盒里，只要和对的人玩，任何无聊的游戏都可以变得有趣。

“要不，我们去玩游戏吧。”萌萌率先提出。

小时候，想玩游戏很难，因为口袋中没多少钱；但想玩到游戏也并不难，少则十台，多则数十台的机台同时运行，所发出的声音会将自己的说话声都掩盖，只要循着声音找过去，总能找到游戏厅所在。当然，玩家们早就对本地的游戏机厅地图记得滚瓜烂熟。

除了这种街机厅以外，可以让父母带自己堂而皇之地带着自己进入游戏乐园。玩那些难度极高的游戏、换一些没什么意义的小玩意。

隋风上了高中以后，就很少出入游戏厅，这回来到这个装修一新大游乐场，感觉变化颇多。



当年坐在吧台前收钱换币的小哥早就换成了自动售币机，拿一个小篮子，塞一张纸币，游戏币如叮咚流泉涌入。也有人会跑到服务台豪气地甩出几张百元大钞，然后将一个个“装币”托盘垒成一叠，大摇大摆地向游戏厅深处走去，那些人不应该称之为玩家，而是赌徒。

当隋风他们换好代币后

“哥哥，能给我两个币吗？”青稚的声音在他们耳边响起，回头一看两个十来岁的小孩在看着他们，清澈的眼神中充满期待。

隋风在他们身上仿佛看到昔年的自己，和好兄弟在游戏厅里四处看人家玩游戏，一边玩游戏总是掂量着自己手中还有多少枚代币。换游戏币都是五个十个地换，换多了零花钱就不够用，换少了还要受换币小哥的白眼。

那时的游戏机厅总是熙熙攘攘，好不容易才找到自己不会几下子就交代的游戏。自诩为小霸王的人要不直接把游戏机关掉，强行把人赶走，要是对方还不识相，那一场斗殴是少不免的，当年我们所在的城市里就出了这样的事情，两个外地来的小青年因为“不识时务”，被一群人失手打成植物人。

有些喜欢虐人的像是独孤求败的高手、更像是布置陷阱的猎人，看到有人在玩自己擅长的游戏时，他就会会坐下挑战，用一连串的华丽的连续计对我们完虐，结束之后也不会继续玩下去，而是直接关机重启，然后等待下一个猎物的出现……

萌萌拉了拉隋风，让他从回忆中回过神来。隋风从篮子里拿出一叠游戏币，忽然想起了孔乙己的九文大钱和“茴”字的四种写法，不禁笑了笑自己的迂腐。

他们将不少游戏机台都试玩了一遍，最后决定玩一个圆筒型的游戏机，底部的圆盘上有一圈圈标有数字的圆孔，一个游戏币能换两个小球和在奖池上加 1 点，小球掉到哪个数字的空洞里，就能获取相应的游戏票。最高分的 50、100 和 Jackpot 孔不仅小，四周还微微隆起形成，像是一座座小火山，阻挡小球碰巧滚进去。

这时，游戏的 Jackpot 奖池已经到了数百，隋风一口气把十多个游戏币塞进投币口，叮叮咚咚的声音响起，机子重新焕发出活力，Jackpot 和可使用的小球数量不断地上升。

“我们来比赛吧，每轮一人投一球，看看谁拿了票数更高。”

“好。”

这个游戏的巧妙之处在于看准时机，让球直接摔入高分票口，隋风和萌萌试了几次，逐渐摸索出了门道。比赛也是有输有赢难以计算，于是两人就约定以最后两球定胜负。

萌萌看准机会，按下按钮，小球却慢了一秒才滚落，在萌萌的叹气声中摔进了 10 票的小孔中，碰到下面的面板又弹了回来，跌跌撞撞地竟然弹进了对面 100 票的小孔中。游戏票像喷泉一样涌出，萌萌欢快地叫唤一声，蹲下身去，很有耐心地将小票五张一折，用脚顶着，这样再出来的票便会自动折起，变成厚厚的一叠，萌萌示威地看了看隋风，一副胜利者的表情。

隋风思忖着应该要输了，于是估摸着差不多就按下，上在不经意间，一阵轻微的隆隆声，小球直接摔进了 jackpot 小孔。震耳欲聋的声音响起

隋风轻轻地摸着萌萌光滑的长发

萌萌向隋风呶呶嘴做了个鬼脸，又兴致勃勃地捣鼓起那些游戏票……

隋风又去换了些游戏币，继续这刷成就感之旅。

最后，在人群的哗然和瞩目下，将一大摞票放到柜台上。工作人员拿出一张临时卡插进点票机，将票首一端插进计票器，萌萌亲自按下按钮，“刷拉拉”的声音响起，“盘踞”着的纸龙冲入绿色的深渊中。

“要是这是纸币该有多好，不过这些票点过之后就被作废了。”隋风感叹道，被萌萌吐槽“想太多”。

萌萌拿着手机拍下这副“盛景”。隋风再去溜达一会儿，等他回来的时候，点票才刚刚过半，而他手上又多了百十张票。

到游艺厅玩过的朋友都知道，礼物的价值如果以游戏票来换算是十分不值的。几十张票才能换一支笔，数百张乃至过千张的小票才能换到些外表好看，实际上劣质的小电器。

不过大家不在乎礼物的本身，而是享受游戏过程中的快乐。隋风没有什么想要，萌萌于是给她弟弟换了一台遥控飞机。

离开的时候恰好又碰到那对小伙伴，隋风将游戏票和临时卡都放到了那两个小朋友的手里，满满的一堆，将他们的可爱的小脸蛋都遮盖起来。

隋风和萌萌找了一个咖啡馆坐了下来，萌萌饶有兴致地摆弄着刚换来的遥控飞机。

“据说‘如龙’系列的制作人名越稔洋以前也是这样拮据地玩着街机，当他的女朋友送给他一盘《超级马里奥兄弟》的游戏卡带以后，他就迷上了这种可以无限次重玩的感觉，这才萌生了要当游戏制作人的念头。”隋风说道。

“你的意思是要让我送你一个游戏机吗？”萌萌嫣然一笑，从背包里拿出一个白色的盒子，那是最新款的 iPad，“整天背着这个，重死了。”

“这可是你一个月的工资，好贵重。”

“你才是我最贵重的东西。”萌萌红着脸说，这个气氛破坏者也学会了情趣。

“原来我是东西？”

“你不是东西。”

“你骂我不是东西？”

“不跟你玩了！”萌萌鼓起腮帮，隋风忍不住捏了捏她的小脸，将她拥入怀里，她把脸埋入隋风双臂之中，在隋风的衣衫上轻轻地磨蹭，这是她觉得最舒服的方式。

“对了，上次你给 D 先生送礼物，是为了和过去撇清关系。”隋风忽然想起了什么，“这次该不会是……”

“傻瓜！”

这个傻瓜一语成谶。



“黄色暴雨警报现正生效，气象局预计，未来三天都会是暴雨的天气。”

对于一个周刊编辑而言，几乎是没有周末可言，只是冒着大雨来上班，绝对是让人不爽的一件事。

整个下午都天色都阴沉沉的，仿佛黑夜早早降临。四点，公司照例派上下午茶，

从最初的必胜客加益力多或是小西瓜，降格为面比肉多的大包子和路边十块钱一大盒的廉价寿司，很多人都直接把下午茶直接扔到一边。

今天难得是水果盒，大家才有点兴致，可是刚打开，主编突然在群里宣布开会，大家只好将果盒又放下。

隋风是踏着纸媒的衰退期进入媒体，当年的毕业分配制度早就成明日黄花。报社进行改革，非得要名牌大学的毕业生才能有资格报考。隋风的舅舅已经退休，人走茶凉是社会生存游戏的其中一个重要的设计理念。所谓象牙塔中走出的天之骄子，也不过是庸中佼佼的人而已。所幸隋风根基尚可，凭借着当年写过的几部游戏小说，进入了这家业内知名的企业，却没想到苦难日子



才刚开头，他不曾忘记第一天上班时的第五分钟的奇葩事：

“这里有些资料，你先看看，另外 RTX 上已经给你建了账号，你可以上去熟悉一下其他项目组的同事。”组长就这样交待了一下。

隋风刚点开目录。

“我说年轻人，你第一天来上班——”背后响起一个阴柔的男声，“要尽快熟悉产品，不要光顾着上网。”

“可是这是公司内部的……”隋风刚想把事情说清楚，总经理已经转身就走，根本不理会隋风所造成的心理阴影面积。

作为周刊编辑部，除了不加班以外什么都是常态，为了及时处理连载作家的发稿件，负责的责编和美编甚至试过在办公室过夜待命，到了截稿日更是灯火通明。像这家大型的文化公司，旗下有五六本大型杂志、还有一堆出版物在发售，能够维持已经十分艰难。

网络发达省却了漫画故事里常出现的上门催稿和围追堵截的情况，也让很多时间变成了无聊的空等。

有时隋风会干脆关掉电脑屏幕，拿出平板电脑玩一阵游戏，或许在这个时间，才能感受到些许的自由。当然这也是工作的一部分，隋风的其中一项工作便是撰写游戏的介绍企划，QQ 的滴滴声便是打断这一切催命符。

当他们走进会议室的时候就发现气氛有些不对，以往主持会议的主编一反常态地和隋风他们坐在一起。等了近十五分钟，总经理和负责出版方面的副总才姗姗来迟，总经理坐下来后直接开始了他的长篇大论。

“大家都知道，你们的杂志的运营情况不是很好。亏了一千多万，按照市场运营估值的计算就是让老板亏了一个亿……”

这不，直接将锅甩给了在座的各位，却不想想当初是谁硬是要将月刊硬生生地改为周刊，把作者到编辑再到印刷厂和发行部全都逼疯，印刷厂换了，编辑走了一批，顺便把作者也带走了不少，没了人气作品，读者自然流失，杂志如今印一本亏一本，都是眼前拜这位兄台所赐。

大家脸色木然地听着这一切，看不出在想什么。

总经理看到大家没什么反应，自以为大家都会有抵触情绪，又将重点重新解释了一遍，不知道是为了说服别人，还是为了说服自己。

“后续的安置工作我们会和主编研究安排，大家在安抚作者的同时也思考一下自己的职业规划”絮絮叨叨了个把小时候，总经理终于吐出了指示。

隋风看了看窗外，滂沱大雨正在倾注而下，远处的城中小河开始泛滥倒灌，仿佛黑夜或是



末日提前到临。

离开会议室后，隋风什么都没做，iPad 上闪出了浩文邀请对战的请求，隋风却关掉了屏幕，直接关掉电脑，那些还没完成保存的文案就让它见鬼去吧，反正都没有再见之日了。

走出公司的时候，仲夏夜本来黑得很晚的天早已陷入了深沉的玄黑色，路灯在大雨中赢弱地支撑着。

暴雨卷走了夏末的暑热，带来一阵阵发自心底的凉意。

他掏出手机，很想将身边的一切事情都告诉她，那个早已是陌生人的她。

“萌萌”开启了好友验证，你还不是她的好友，请先发送好友验证请求……

尽管只是微信的预设信息，却是字字诛心。隋风干脆就这样走在了雨中。

“以后工作了，这个傻瓜就没有这么多的时间陪你玩了。”隋风依旧记得这句话，只是这句话有所偏颇，不是他陪她，而是她陪他。

当年一大波文传学院的毕业生中，不少人考上了公务员，一部分人当了传媒人和老师，更多的人去卖保险，还在坚持写作的人少之又少。

萌萌从内刊工作人员转到了内勤部门，进而抓到了销售部门，她的工作越来越忙，经常北上广深到处飞，即便是在同一座城市，他们见面的机会也越来越少。要命的是，当隋风依旧可以用游戏当做工作和生活的一部分的时候，萌萌已经失却了对游戏的兴趣。没有了游戏，他们之间还有许多；但没有游戏，他们已经不是当初的他们。更要命的是，萌萌对和隋风继续玩这个爱情游戏失去了兴趣。

缘分总是奇妙，当缘尽了，即便是在同一座城市里，偏偏就是不会遇见。隋风不止一次想去寻找萌萌，但是在这座巨大而空洞的城市里，他们总是无缘遇见。隋风脑海中也曾幻想过萌萌依旧是在等隋风，只是在等隋风一个电话就会回到他身边，只是这种情绪过得越久，越是不敢揭开真相。

雨一直下，几乎将隋风整个人都淋湿了。

后面闪过一阵急促的灯光，隋风下意识地避让，但是灯光依旧倔强地闪着。

隋风回头看去，看到一个人正在向隋风招手，依然可爱的脸蛋，依旧明亮的眼睛。

“谁知道又与你相遇在人海，命运如此安排总叫人无奈。这些年过得不好不坏，只是好像少了一个人存在……”这句歌词或许最能体现隋风的心情。

萌萌开着车，在拥挤的街道上走走停停。

“还是住在那个地方？”

“嗯。”隋风好想告诉她，不仅是住的地方，我的心依旧还在那里。但是那种话再也没有办法说出口。

没有了当年的温情脉脉和嬉笑打闹，大家只是不咸不淡地交谈着、寒暄着，隋风和她之间，空气中凝固了一股厚重的透明而沉实的隔膜，触摸不到却又真实存在，隋风真的好想一拳将它轰碎，但是又无从着力。两个人只是在薄膜的两面成熟地表演着自己。

“你还好吗？”隋风终于决定试探着问。

萌萌没有说话，手掌放在微微隆起的肚子上轻轻地抚摸着，脸上露出了温柔的微笑。有些事物，早已取代了隋风，成为了她生命中的最重要甚至是全部。

“你的戒指呢？”

“长胖了一些，戒指戴不下了。”萌萌淡淡的话击碎了一切的幻想。初次见面萌萌便给了隋风钟爱的礼物被别人抢走的感觉，而这一次，是驯服甚至说玩坏的玩具。

“记得要多休息，不要太劳累，记得不要再挑食了，多吃点胡萝卜，这对宝宝的发育很有好处。”隋风装作平静地说道。

“我知道的，现在我经常会吃那些东西。”

“也要多玩点游戏，对宝宝智力好。”

“嗯。”





下车之后，萌萌没说什么就开车走了。

隋风抽出一根烟，在雨中艰难地点燃，深深地吸了一口，然后用力地喷向空中，幻想着是连同体内污气一起呼出。这本来是冥想中的法门，如今却成了危害生命的最佳武器。

隋风很想借助烟雾将自己和惨淡的现实暂时隔离，好让自己在这狭小的空间中获得喘息的机会，只是这点奢求很快就破灭。

自由而肆意的烟雾没有经过多少挣扎，便消散在风中。

隋风赶紧再啜一口，雨夜中似是有一点星光在和雨水游戏比赛，在发放出最耀眼的光明的时候，被打湿、熄灭。

隋风掏出手机，想约浩文出来，这时电话响了，电话那头传来了奶声奶气的声音。

“爸爸，你什么时候回来，萌萌想和爸爸玩游戏。”

梦之巢

失落的魔境——九龙城寨

文 莱莱子
编 简子君
美编 NINA

1993年春，“赛博朋克”和“蒸汽朋克”两大流派的掌门人，著名科幻小说作家——威廉·吉布森（William Ford Gibson），乘机去新加坡的途中，在香港启德机场转机时，远眺到了当时正在拆除的香港最大的贫民窟——九龙城寨，立刻就被它独特的魅力迷住。在后来撰写的游记中，他这样描写道：

城寨就矗立在跑道尽头，等待被清拆……黑黢黢的窗户使它看上去像一座巨大蜂巢，既是死的，又像活的，那些窟窿仿佛在疯狂地吸收着城市的能量……

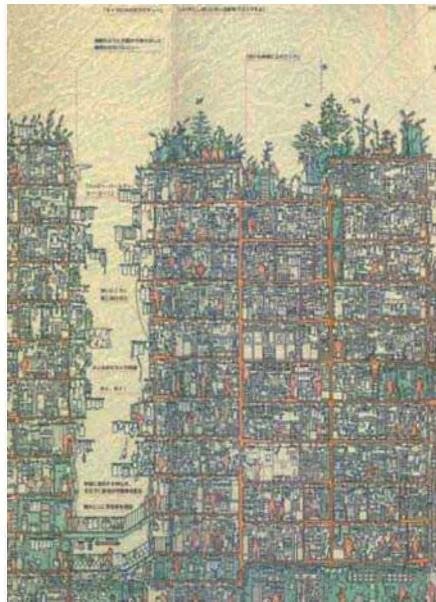


▲1993年，几个老人在远观城寨被拆除。

如同所有那些被九龙城寨吸引住的艺术家一样，吉布森对它念念不忘，并把它写进了自己的“桥梁三部曲”（Bridge trilogy，亦称旧金山三部曲，即《Virtual Light》、《Idoru》与《All Tomorrow's Parties》）中。城寨在故事里的化身名为“暗城”的地区，那是一个隔绝于互联网之外的虚拟空间，没有网络管制的自治之地，黑客、极客、御宅族的互动乐园。虽然充满四处乱窜的广告程序和泛滥成灾的垃圾编码，但这里并非无序堕落的魔窟，反而更像是渴望自由和变革的思想者的冒险天堂。从这里诞生的毫不起眼的一个程序，一种理念，或许都能够撼动整个人类社会。

在《Idoru》（英文 idol 一词的日文发音，中文译名为《虚拟偶像爱朵露》）一书的后记中，吉布森谈及了著名摄影师宫本隆司在九龙城寨拍摄的组图，那些照片给自己带来极大的冲击和深刻印象。他提到了自己曾打算与日本导演石井聪合作，在城寨实地拍摄一部科幻片，但终因其已被拆除而未能如愿。

对城寨消失感到惋惜的，并不止吉布森一人，美国漫画家 Troy Boyle 甚至说"我宁愿被拆掉的是大金字塔”。在清拆前夕，大量外国人特意来到这里参观考察，其中一队日本探险家花了一周时间，绘制了非常精细的城寨结构图，返回日本后出版了《九龙城大图解》一书。现任香港文艺发行局行政总裁茹国烈先生的一段话，对九龙城寨拆除后的（精神）影响是极好的概括：“……很气馁，但拆了就是拆了，没可能重建，也没办法重建……长期发展起来的原生态的东西，是不能人为复原的。不过好在现实中消失了的东西，可以在幻想中再生。”



▲日本人绘制的九龙城寨结构图（局部）。

它的确在幻想中再生了。一遍又一遍，其地位俨然已经达到了流行文化符号的高度，它频频现身于漫画、电影和游戏里——破败密集的高耸楼宇，不见天日的狭窄暗巷，无政府管

辖的法外飞地……带有后现代工业化色彩的元素，又恰恰集中于香港这个东西方文明碰撞的中心、三教九流活动的大熔炉。这一切，使九龙城寨成了外国人眼中另类东方异域风情的代表，末日未来的真实写照。这里被高度浪漫化和艺术化，成为西方及日本诸多科幻、罪案、和惊悚故事的灵感之源。更有甚者，由于城寨的建筑风格和存在背景太符合赛博朋克故事的永恒母题“颓废、叛逆、反权威、高度发达的物质文明之下掩藏的阴谋和罪恶”，这里甚至被科幻迷奉为——“赛博朋克圣城”。





▲电影《攻壳机动队》。



▲电影中飞机掠过楼房。

广为人知的动画《攻壳机动队》中未来都市的一部分，就几乎完全是九龙城寨的翻版——残旧拥挤的筒子楼，鳞次栉比的汉字招牌，遍地污水的狭窄通路……就连“乌云压顶”般轰鸣着低掠过房顶的巨大客机，也都是照搬了当年城寨中日复一日重复着的景象。当时的香港启德机场因为非常靠近市区，曾被称为是“世界上最危险的机场”，客机下降时离居民楼的距离最近只有十几米，每次降落都可以说是“擦身而过”。









▲《攻壳机动队 2 无罪者》。

在这个生如密林、死若废墟的迷境中。她既是人类、又是机器的高科技产物，主角草薙素子穿着隐形迷彩，奔跑在不见天日的残旧建筑物之间，恍如时空错乱。电影用大量舒缓的长镜头描绘城市的整体风貌，突显它与带有“高科技”色彩的未来大都市之间的对比：冷寂的废巷，熙攘的菜市，密集的招牌，破败的楼宇，阳光触及不到的昏暗角落，潜伏着无数等待被揭开的秘密……伴随着城寨破落拥挤的画面，背景音乐响起的却是悲戚高亢的祭鬼之歌《傀儡谣》，妖异的女声唱诵着：“生死去来，棚头傀儡，一线断时，落落磊磊。”这样的偈语，刻意营造的反差感予人“白日梦”般的错觉，既身在其间，又冷眼旁观。与光鲜亮丽的大背景格格不入的城寨本身，看似平淡的日常生活画卷之下，涌动着对自身定位的疑惑和焦虑，正如片中是人又非人的素子一般。

在电影版第二部《无罪者》中，导演押井守将自身对九龙城寨的美学理解和表达，又更进一步地夸张化。加之有了动画公司 I.G 的强大技术支持作为后盾，观众得以在大银幕上欣赏到了壮观震撼的“祭神游行”——全 3D 的花车和神像色彩斑斓，优雅庄严地在楼宇间穿行，彩纸飘舞，灯笼高挂，一派充满东方风情的大狂欢景象。然而在如此盛况之下，破败城寨恍惚间的疏离感却也更加浓重。影片中破旧的楼群在背景中扭曲着拔地而起，上穷碧落，下抵黄泉，不见首尾，俨然歌特魔幻故事里的 ※“巴别塔”（注 ※）。而周遭的人群，则在模糊了时空，在不见天日的街巷中庆祝，从巨大神像和花车的脚下碌碌穿行的，却只是一个个虚妄黯淡，连面孔都没有的影子……

上部作品中，现实与迷幻交织的感觉，在故事的这个阶段下，终于彻底失控，“疯长”成某种华丽荒谬的末世梦境，不变的唯有耳畔凄厉的《傀儡谣》依旧响彻天地。其表现手法与想象力，可谓达到前无古人后无来者的地步，也充分显示了日本文艺界对九龙城寨的痴迷。

※《圣经·旧约·创世记》第 11 章宣称，古人们联合起来希望兴建起通往天堂的高塔。为了阻止人类的计划，上帝让人类说不同的语言，使人类相互之间不能沟通，计划因此失败，人类自此各散东西。这则故事试图为世上出现不同语言和种族提供解释。

百年变迁



▲《使命召唤 7 黑色行动》里也出现了类似九龙城寨的场景。

时间流转到 2012 年，在 capcom 旗下的知名恐怖游戏《生化危机 6》中，主角们的战场来到了香港（BTW：又是客机坠毁又是病毒泄露，如此规模的灾祸，现实中的话，大半个香港都完蛋了吧……），而这里看上去还是很像九龙城寨。这些场景的还原，甚至在网络上引发“是否辱华”的争论。此时距离城寨消失已经快要 20 年了，然而似乎很多人一谈起香港，怀念的依旧是当初那个面积不足 2 万 5 千平方米（不到天安门广场的 20 分之一），却蜗居了 4 万多人的贫民窟。那里的人口密度一度创下世界纪录：每个人的居住面积还不到 4 平方米。

■《生化危机 6》里的香港。





从空中往下看，九龙城寨的布局像是一个巨大扁平的“回”字，350 幢高低不同的居民楼紧紧挤在一起，包围着一小片长方形的狭窄空场，那里被称为“老人院”，也是城寨中学校（龙津义学）的所在地，被用作兴建学校，因为这里是整个城寨唯一能见到太阳的地方。其他所有的房屋街道，都是后来围绕着它建造的。这个区域，在清拆整理时，也被确认是城寨最古老的部分——在上世纪二十年代被宗教慈善团体改建成老人院之前，这里曾经是清代九龙巡检司衙门，院内一直保留着两尊嘉庆年间的古炮。因而这里也成为目前整个城寨中唯一没有被拆掉的部分，这两门古炮现位于九龙寨城公园内，已列为法定保护古迹。

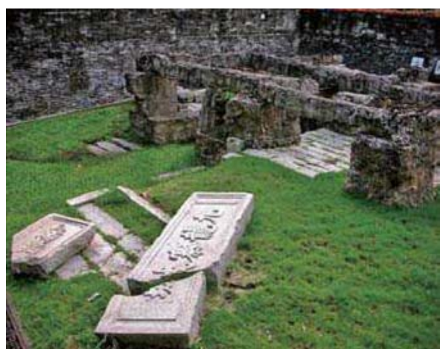


▲九龙城寨鸟瞰图。

城寨所处的位置，最初是一片宋代的盐场，名叫官富场。明朝始行卫所制，在广东省共设十五卫，下辖一千余千户所，在这个位置设立了官富巡检司，并派兵驻扎。清康熙年间官富场改称“九龙汛”，官富巡检司也改称九龙巡检司。清嘉庆五年（1810 年）在此加设炮台。第一次鸦片战争之后，香港岛被割让给英国，九龙半岛成了两国对峙的“前线”，于是清政府在



▲九龙城寨的位置。



▲清代九龙寨城门匾额。

1847 年扩建九龙汛为九龙寨，增加守军，并修建了高达四米的围墙，使九龙寨成为一座货真价实的“城池”，城门的石匾额后来从老人院的地下被发掘出来。

然而在 1860 年《北京条约》的要求下，九龙半岛界限街以南部分被全部划归英国（界限街紧邻九龙寨，见下图），1898 年英政府更是借《展拓香港界址专条》，彻底占据九龙半岛和新界。虽然《专条》承认清政府对九龙寨城的管辖权，但实际上此处已经完全脱离了清政府管辖，其地位相当于大清驻英“领事馆”。在此后不到一年时间中，1899 年 5 月，英国军队就找借口强行侵入寨城，驱逐中国守军和官员。之后义和团之乱爆发，中英双方均无暇处理此地的归属权问题，城寨就此荒废。直到辛亥革命成功，并建立民国政府之后，九龙寨城的主权再次成为中、英、港英政府三方扯皮的复杂公案——时人形容为“三不管”，即香港政府不敢管，英国政府不想管，民国政府不能管。



▲九龙寨城公园（原九龙城寨）和界限街（当年的中英国界）的相对位置。



▲二十世纪初的九龙寨。



▲寨城城门。

1941 年侵华日军占领香港之后，将九龙寨城的六面城墙全部拆毁，城墙拆下的石材拿去修建了启德机场和改建龙津河。这样一来城内原本封闭的空间彻底开放，大量流浪汉、逃犯、难民涌入这片“三不管”区域聚居，“违建”居民楼兴建的浪潮即始于此。

二战结束后，由于城内三教九流混杂，周边治安不断恶化，英政府曾试图进入寨城驱逐聚居者，但遭到了激烈的暴力抵抗。因为寨城法理上属于中国，此事在政治上演变为“侵犯领土”的轰动事件，连带广州市民也发起反英游行，愤怒的人群甚至放火焚烧位于沙面的英国驻广州总领事馆。时任广东省政府主席的宋子文出面斡旋，迫于压力英政府放弃宣称对九龙寨城的主权。这样一来，香港警察和军队皆无权进入寨城，如”三合会“等不少黑社会组织很快便趁虚而入，在这片货真价实的“无主之地”上开设起烟馆、赌馆和妓寮。



▲城寨中密集的商户招牌。

从 1949 年到 1979 年的 30 年间，由于大陆政治运动不断，累计数十万计的“难民”先后涌入香港。这些非法移民来到香港的第一站，通常都是九龙城寨。虽然大多数人只是想要个暂时的栖身之所，但其中很多人却在城寨中找到了“工作”，从而永久性地留居此地，使得城寨人口倍增。更多的“握手楼”（建筑之间距离极近，两栋楼的人从窗户即可握手）拔地而起，填满了这里的每一分空间，而且不断加高，到 70 年代已直逼启德机场飞机航线的高度限制，城寨的外观也变得像是堵高大的墙壁一般。这时楼宇之间已经不仅是“握手”，城寨中已经遍是与飞机“贴面”的楼群。



▲启德机场的飞机掠过居民楼。

不同于后来的公屋社区（即政府廉租房），这些自行建造的楼房内部几乎没有管线系统，自然也不通水电。由于兴建时没有统一规划，也没有图纸设计，居民们不断添加着新的“违建”，使得寨城的内部结构永远在变化，最后达到难以想象的复杂程度，宛如多维空间般混乱。从外部看来，这些紧密相连的楼房取代了昔日寨城的城墙，反而显得更加高大森严，此地再度成为一个军事要塞般的钢筋水泥堡垒，一个巨大危险的“迷宫”，令不了解它的人望而生畏。

别样的“和谐”

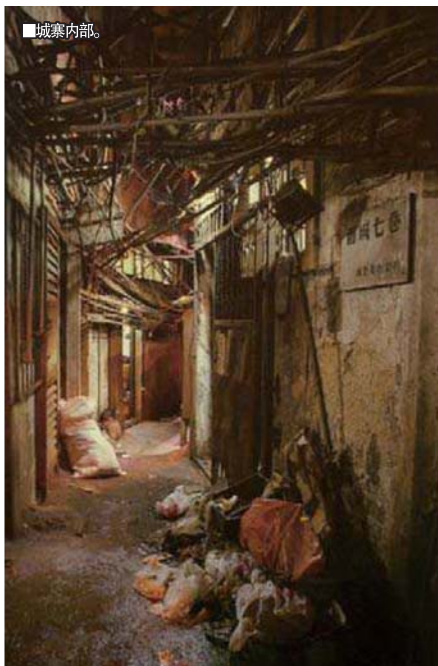
1980年代，香港一位曾在九龙城寨居住8年的市民陈祥存先生，萌生了为城寨绘制地图的想法。身为机械工程师的他，每天下班后都带着手头能找到的城寨旧地图，笔和尺，走街串巷，挨家挨户地拜访探查，耗时数年终于在清拆前夕完成。现今的城寨地图大多都是根据他的手绘版本而来，当年更是有消防队半夜找上门，索求地图去救火。他这样形容城寨内部的复杂状况：

城寨位于一片盆地内，所以由附近的美东邨高地走进去，已是城内居民楼的3楼。城内建筑，高度不一，从八层到十二三层都有。有些非法建有电梯，很多楼之间也被打通，形成和地面的街巷一样的“高层通道”。然而这些路大多很不可靠，有些在这一层，有些在那一层，大多数从人家的居室中穿堂而过，有些走下去会上了天台，有些又下到了地面，有些就莫名其妙地在某家的客厅里终结成了“断头路”……



▲陈祥存手绘寨城地图。

不管是这些“高层通道”,还是城内的街巷，大多非常低矮逼仄，一辆手推车有时都不能通过，头顶上十几公分处就是蛛网般的电线和生锈的管道。彼时城内至少已有4万多居民，然而水和电都是从城外主系统上非法搭载和牵引而来，而且供水还控制在黑帮手中。城内本有水井，但1930年代由于霍乱横行，地下水又被污染，早就不适宜饮用。居民向黑帮付钱之后，可以从几个固定的水龙打水。因为管道年久失修，滴答的漏水声常年不绝，加上城内绝大部分地区永远见不到阳光，自然免不了阴湿霉腐。



■城寨内部。



■城寨内部。

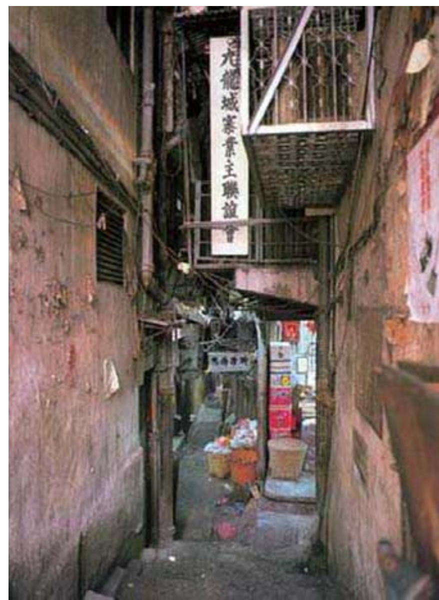
因为盗电和线路老化，停电和短路都是常态。在四处漏水的寨城内，因为照明的蜡烛和煤油灯所引发火灾却也不断发生。好在大多数规模不大，可以很快被发现和扑灭，但却不乏有人趁火灾忙乱时顺手牵羊。城寨中最无奈的恐怕是垃圾处理和排污问题，因为下水管道是盗牵不来的。所以城内只有2个公厕，一个男厕一个女厕，供几万居民使用。这个公厕内没有任何污水处理设施，就是两个臭气熏天的粪坑。而生活垃圾除非自己带出城外，否则就只好倒在街巷中。

在寒冷的冬天，公厕外面往往倒毙着吸毒者的尸体，这些尸体口内有金牙的都被拔去，衣服也被剥光，“搜刮者”倒也往往知趣的用报纸包裹住死者的关键部位以遮羞……当年，城寨周边的治安十分糟糕。劫匪光天化日公然作案，只要扭头逃入城寨，警察便无能为力。甚至不少周边国家和地区的通缉犯都慕名前来投奔。在城内最大的街巷——龙津道的两旁，开满了赌档、鸦片烟馆、妓寮、斗狗场，更是全港90%的海洛因制造和输出地，还聚集了大量卫生情况堪忧的非法食品加工厂。



▲城内的屠宰厂。

然而，就是这样一个生存环境极度恶劣的“城市”里，其普通居民的生活却始终保持着一种不可思议的安定状态。固然有黑社会在“维持秩序”，但街坊间也有自发组织的管理机构——九龙城寨街坊会（原名“九龙城寨街坊福利事业促进委员会”），街坊会成立于1963年，至今仍然存在。当年他们曾组织业主出资清理垃圾、加设路灯、修理管线、建立治安巡逻队，为城寨居民做了不少实事。



▲九龙城寨业主联谊会。

在专门研究九龙城寨长达40年的香港大学教授黄康显看来，城内虽然一直住的都是最贫穷的社会底层人士，但秩序不算太差，“捣乱分子”会在内部受到处罚。并且帮派和平民泾渭分明，前者住东部，后者住西部，加上有街巷可以直接通到外面的贾炳达道，如非必须，普通居民会有意避免前往城东活动。



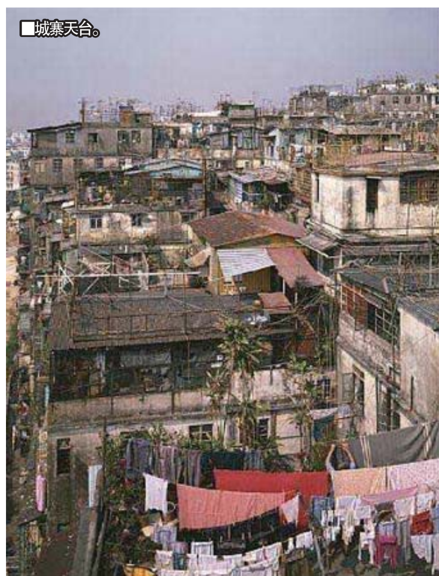
▲城寨内的牙医诊所，其中很多比城外的合法牙科设备服务都好。

在无政府状态下，城寨中逐步形成了一个自给自足的小型社会：一方面，这里地租低廉，物价便宜，开业行商成本极低，不需要缴纳任何税金，许多在香港高消费高地价压力下无以为继的劳动者，都纷纷涌入这里定居。而不被英国法律认可的（来自大陆，受过专业培训）中医诊所和牙科诊所，也只能在这里开业，因为当年香港医疗服务十分短缺且昂贵，许多香港市民都会前往城寨就医镶牙，这里的非法医

馆的生意倒也十分兴隆。另一方面，虽然是基础设施和公共服务都极度缺乏的“化外之地”，但帮派势力、居民团体、社工和宗教人士共同维持着这里的集体秩序，并且还提供一些公众服务，在某种程度上取代了政府的地位。虽然没有法律，但城寨居民内部自发认同的，是业已盛行千年的家族式的传统价值和所谓的“阶级凝聚力”，比起香港这个西方化的现代都市，这里更具备古典中国乡土社会的特质。



▲地面缺乏空间，孩子们只能在天台玩耍。



■城寨天台。

在这种别样的和谐之下，不管是当年城寨居民的回忆中，还是后来香港人的追述里，似乎都看不出这片所谓“魔窟”的可怖氛围，相反人们往往还对那里充满怀念之情——居民怀念贫贱之中邻里街坊的热心友爱，互帮互助；香港人怀念那里低廉的物价和美味的小吃，当年许多杂志都推出过“城寨观光指南”、“美食探寻指南”等专题文章，吸引大量外国游客怀着冒险和猎奇心态进入城寨一探究竟。 而城寨本身，这个物质和精神的迷宫，那些永远昏暗的窄巷和天线林立的天台，热闹拥挤的市井生活和暗潮汹涌的江湖纷争，则随着杜琪峰、周星驰等一批从那里走出来的平民艺术家之手，在大银幕上化为了永恒的时代印记。



▲周星驰电影《功夫》中的猪笼城寨。

从 1970 年代开始，香港政府开始介入城寨的管理，一方面向城寨提供部分公共服务（如垃圾和污水清理），一方面试图打击城内藏匿的犯罪分子和黑道势力，73~74 年间曾派出多达 3000 名警察进入城寨，此后又进行过多次大规模清剿。到 80 年代早期，城内大多数罪犯要么被捕，要么偷偷离开，在当时居民的记忆中，这段时间是城内治安最好的时期，常住人口也从 35000 多人飞快增长到后来的接近 5 万人……然而这段时间，也已经是城寨最后的“繁荣”。



▲宣布清拆九龙城寨的报道。

1984 年 12 月，中英签订《中英联合声明》，确定 1997 年香港回归中国。在 1949 年之后，港英政府曾两度试图拆迁九龙城寨，北京方面表达了强烈的反对。但是在确定香港回归之后，后者的态度却发生了根本性的转变——与其等到 10 年后再处理这颗“影响香港国际形象”的毒瘤，不如尽早动手。

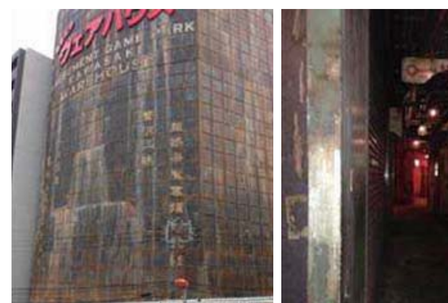
于是，1987 年 1 月 14 日上午九点，港英政府正式宣布了全面拆除九龙城寨的决定。虽然此后反对之声和游行抗议不断，但最终都没能改变城寨的命运。在清拆开始之前，怀旧情绪迅速在文艺界弥漫起来。1988 年尚格・云顿主演的美国电影《血点》（Bloodsport），就是一部在九龙城寨内实景拍摄的动作片，不仅藉此载入史册，上映后更是在欧美引发了长久的“城寨热潮”。《血点》实际上在 1986 年就已拍摄完成，但被发行方冷冻长达 2 年之久，但却戏剧性地借助九龙城寨宣布清拆的轰动效应而登上院线，以 150 万美元的低成本，在全球斩获 3 千万美元的票房，也使年轻的尚格・云顿一炮走红。



▲电影《血点》海报。

该片相当典型地体现了外国人对九龙城寨的看法——难以描画的异域风情，既非东方，亦非西方，只属于香港。电影故事主线简单，剧情粗糙，一个外国人参加在香港九龙城寨举办的地下武斗大会，历经周折终获得冠军。其中的武斗会的打斗形式非常类似今天大热的 MMA（注※）。在《血点》拍摄的年代，世界上还没有正规的 MMA 比赛，类似于此的“无规则”格斗是非法而野蛮的。香港作为功夫片的起源之地，九龙城寨则像是其中代表无序堕落的魔窟，世界上还有哪里，比这儿更适合这种讲述这种故事呢？

而对城寨的魔幻现实主义风采格外着迷的日本人，则秉着他们一贯的钻研和注重细节的精神，在神奈川的川崎市复制了一座小型的“城寨”——Kawasaki Warehouse。这里就是一座以城寨的主题公园，其内部对城寨风貌的复原程度令人咋舌，很多场景和流传下来的老照片毫无二致，连墙上的污渍和标语都完全一模一样。夹杂着粤语和市井噪音的背景音乐也是录自香港，据说连屋顶上作为道具存在的垃圾，都是当年从城寨捡回来的实物。





▲日本的城寨主题公园 Kawasaki Warehouse。

1993 年 4 月，九龙城寨的拆除工作正式开始。相比之前历经数年对城内居民的登记、谈判、补偿、分批迁出，甚至于钉子户大闹街头、警察封锁城寨、断水断电断绝公共服务以致鼠害伤人等等大小风波，正式的拆除显得特别迅速。短短一年不到的时间，这座传奇迷宫便消失得一干二净，连一砖一瓦都没有留下。拆除完成后中英双方为了规避管辖权的争议，决定不对原址做任何商业性开发，于是在城寨的原址上兴建起了公园。这座小桥流水绿树成荫的典型中式园林，虽然保留一个巨大的地基坑供人缅怀，但其景象和当年的城寨内部却已去之千里。今天我们除了去日本的 Kawasaki Warehouse 外，恐怕也只能看着照片和几段不甚清晰的录像，试图在脑海中复原那个能够让任何语言都显得苍白的、不可名状的——魔境。



▲针对清拆的抗议活动，有人打出了五星红旗。



▶清拆过程中的抗议活动。



※MMA 即 mixed martial arts，一般译为综合格斗，一种规则开放性很高的竞技格斗运动，参赛者可以自由使用各种武术，以击倒和迫使对手认输为目的。

◀今天的寨城公园和地基坑。

后现代的城寨理论


■九龙城寨式的"垂直城市"。

单纯从构成性质说来，九龙城寨无非一个贫民窟而已，论规模比不上巴西里约热内卢或印度孟买的贫民窟，论历史也远不如埃及开罗的（注※）"死者之城"久远，而且已经消失长达20年，但它的魅力却至今都令无数人为之梦萦魂牵。有社会学家曾预言，面临人口爆炸和资源短缺的多重影响，地球将演变为一个"布满贫民窟的世界"，蜷伏于污秽和垃圾之中，世界上的精神和物质两方面最终将不断地无序生长，成为真正意义上的"钢筋水泥丛林"，也只有丛林法则能在其中发挥作用，其他一切人为的规则都将失效，这听起来就是一个被无限放大的九龙城寨。

理智而乐观一些的看法是，人类的居住方式将向着所谓的"垂直都市"（Vertical City）的方向发展。即将整个城市各种必要功能，居住、工作、生活、休闲、医疗、教育等等，一起装进一个建筑体里的巨型建筑类型，一栋超高层大楼就是一个城市。还可以把这些高楼连接起来，形成垂直城市网络。垂直城市兼具超高的容积率和少量的占地，以应对人口迅速增长的后果。

从这种角度来看，"麻雀虽小五脏俱全"的九龙城寨，已经十分具备垂直城市的雏形。自行运作且自行发展，独立于政府和宏观市场之外，富有十足的生命力和兼收并容的开放性。不止一个人在见到城寨之后用"蜂巢"来形容它，能给人这样的感受，不仅由于它的外表，城寨的内部社会也很像蜂群，一个看上去杂乱无章，实则被某种自发产生的内在规则统治着的小世界。然而这个称呼，也一语道尽城寨的各种缺陷——狭窄、压抑、闭锁、生活品质低下、个人空间尽失……居住其中的人们，整日为基本生计奔忙，与蜂巢中的工蜂又似乎没什么区别。可是，相比于恶劣的生存环境，城寨原住民表现出的团结和拆迁之后对"老家"的深刻怀念，都令人感到，"蜂巢"那无形而巨大的凝聚力，而这份感情将会在他们精神中永远存在下去。

※ 埃及开罗的贫民聚居地，因为这里民居的地下多为古代墓葬而得名。

香港小说家潘国灵以此为主题创作了小说《游园惊梦》，讲述原居九龙城寨的父女到寨城公园去缅怀故居，然而却失望而归的故事。作者本人说："公园只有一些文物和地基之类，照片也只有一些当年城寨外部的大致景象，连一帧居民日常生活的都没有……一切都只是政府在表面态度的行为，就像当年拆迁完成后《星岛日报》的社论所写'除去了健康的人身上长的一个疮'，一种甩掉包袱如释重负的心态……他们看到的只有这里的不好，只想着把这个难看的'疮'尽快清理掉、净化掉，乃至城寨凝聚的集体记忆和历史情怀，都最好不要留下一丝一毫的痕迹……"


■住户内部。


■杂货铺老板，爱猫的老人。

二十年之后，再回头看这番浸透了失落感的感慨，惋惜之余，却不禁还有一丝窃喜。烈士已死，壮心犹存，物质上的城寨被拆掉了，精神世界中的城寨却没有消失，永远也不会消失。在香港的城市发展中，存在将近百年的九龙城寨发挥了无法否认的作用，保护和安置了极大规模的移民人口，为这些人提供了就业谋生的机会，一定程度上缓解了人口压力和资源冲突，同时也促进了社会融合。

相对于从未踏足其中的我们来说，城寨如同是一个被东西方流行文化联手打造出来的神秘符号，兼具开放和闭锁，混乱和秩序，自由和困顿，末世和希望，无数种自相矛盾又自洽共生的特质，五味杂陈，难以形容。它是迷宫，是漩涡，是有序宇宙中的化外之地，是脱离了正常时空的"异次元"，是离奇突兀、介于现实和魔幻之间的未来城市，是不断在艺术家镜头和笔下重生又死去的多维生命体。

张爱玲说过，所有那些叫人痴迷之物，都反映出了人本身。或许潜意识中的九龙城寨亦是如此——曲折狭窄的通路仿佛血管，蜂巢般密集的房间如同细胞，被某种看不见的内在生命力驱使，肆意生长，汹涌脉动。理智与荒诞，清醒和迷幻，废墟般的蛮荒和丛林般的阴森，文明的碎片与自然的伟力在这只巨兽身上相生相灭……

所有这一切矛盾的集合体，幻想的来源地，正像是我们自己，像我们的大脑，像我们的自我意识——亦此亦彼，亦敌亦友，无比熟悉又琢磨不透，诞生个性的摇篮和粉碎意志的工厂，改造世界的引擎和沉淀回忆的坟墓，深邃神秘的思维迷宫和永恒不灭的梦之巢穴。





游戏中的十道风味

“饮食男女，人之大欲存焉”，可见好酒好菜带来的欢愉，还排在男欢女爱之先。许多有品的生活家乐于享受游戏中的美食，他们就算体味不到舌尖上的触动，也要善待自己扮演的游戏主角。唯有美食与爱不可辜负——就如终于刚刚走出小渔村的李逍遥，对着新婚小媳妇赵灵儿也是一句质朴的承诺：“一起尝遍天下美食，游遍天下美景，嘻嘻！吃到老，玩到老！”

文 湖南 Dawn　编 乙太

美编 心の永恒

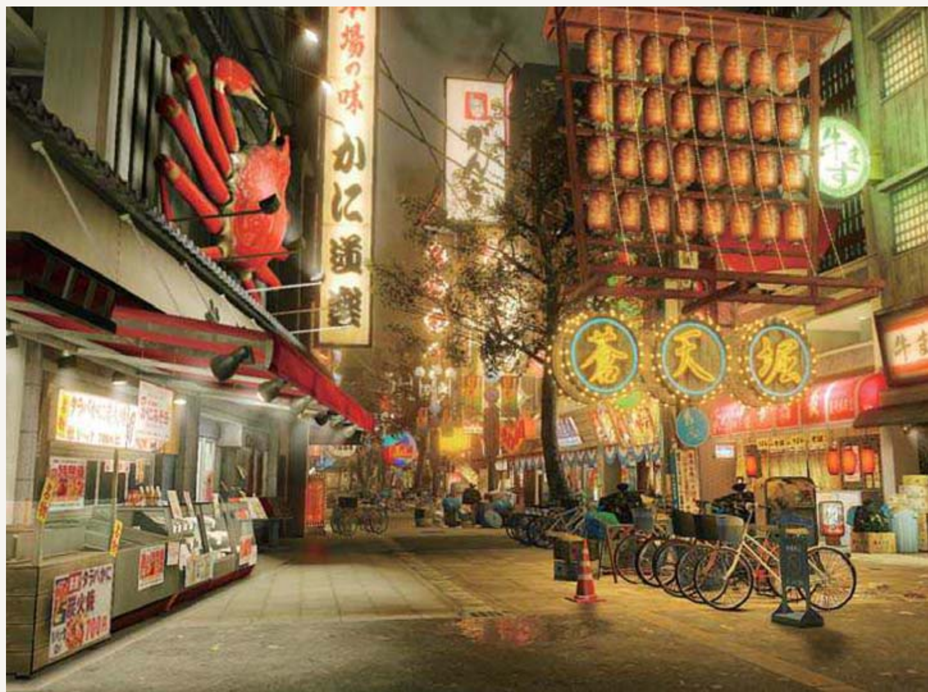
No.10 极道分子的料理

《如龙》系列

爱的给养是什么？对心爱之人的真心付出、对自己的最好犒赏，不过一碗人间烟火。回忆下吧，自己发起约会时候最多的开场白是啥？多半是“今晚有空吗？我请你吃饭。”就像《如龙》系列中，约会的最重要步骤，不是牵手过马路、拍大头贴、打电动、玩飞镖、唱K，而是选择一个合适的饭点和饭店。

事实上，无论是神室町、苍天堀还是祇园花街，夜店小姐大多都是既有职业素养、又有道德底线的，取悦迎合，丝丝入扣。她们为客人排解忧愁，靠的不是春光乍泄的职业装束，靠的是绝不冷场的陪聊技能，靠的是只要客人光顾一次就能记住他所嗜好的酒、水、冰块的比例这种体察如微。誓约太沉重，江湖催人老，与无关之人聊得深入，谈得投机，对桐生他们来说就是一种调剂，所以有时“愿得美人一顾首”，哪怕“品茶相对到白头”。

这种全心全意为了你（和酒水销售业绩）的赤诚，这种若即若离的距离感，惟有“恋爱”一词可以形容。不过恋爱宝典有一套定论，认



▲苍天堀取材自大阪心斋桥的道顿堀，那里的地标性料理店“蟹道乐”自然也得到了忠实还原。

为能恋起来的首要条件，就是对方必须是你“无法消化”的人，比如“太远、太神秘、太硬、太强”，咀嚼不动，或者疼惜到舍不得下口，否则恋爱就只是“利己的过程”，吃饭就像情欲的起点，失去了欣赏美人美食的优雅，想入非非的玩家太多，就像陶喆那样急不可耐，只想把对方抓到碗里生吞活剥，哪有什么爱，“只有吃饱后仰头狰狞大笑吧”。

也有不少食客并不在意那些长着明星脸的陪酒女，他们不会忘记是为了吃而出发。他们奉行尝遍美食的誓言，怀揣催吐消食的空腹丸，在每个场景探寻饭馆食肆，大快朵颐后，心满意足地做下注文。暴饮暴食不会带来胃疾，却会带来鬪志、腕力、集中，甚至传说中“七福神**のサラシ**”的福气，他们从未放弃料理本身带来的快感，即使在做牛郎店的任务时，当女客户礼貌地递上菜单，他也会毫不犹豫地所有菜全都来一份，“因为不用自己出钱”，而平时“跟夜店女去吃，那可是要自己掏腰包的”。穷讲究与不将就，是食客的基本素养。

No.9

王子的清水

《波斯王子》系列

水善利万物，能激发盎然生机，只要有水或者有钱，干旱地区建造出来的各种“流水花园”就都成了传世奇观。例如巴比伦国王尼布甲尼撒二世为解波斯爱妃之乡愁，就建造了一座立体叠园，奴隶们利用机械转动装置，从幼发拉底河抽水，滋养了奇花异草。因为水源充足，才让美丽的“巴比伦花园”成为举世闻名的建筑奇迹和屡见不鲜的楼盘名。

另一方面，水蕴含着温厚却又巨大的力量，不少谜题机关都要借助水力来推动破解，譬如《波斯王子：武者之心》中巴比伦花园的一个场景中，首先需要让护城河回复水位，才能启动控制机械塔的时钟结构系统，喜欢飞檐走壁的波斯王子不得不做起水的搬运工。

水口味寡淡，无色无味，但是“没有什么东西比水更有用，然而水很少能交换到任何东西……相反，钻石几乎没有任何使用价值，但是通过交换可以得到大量的其他物品。”《神秘海域3》中，从不畏惧枪伤骨折的德约克迷走沙漠，就差点被缺水打败，因此用任何一种经济理论去解释经典的“钻石与水悖论”，都绕不开沙漠中的水这个反例。那么，最经典的急救资源是什么？让管道工人横行无忌的花斑蘑菇，让生化战士的心脏重新起搏的盆栽草药，一瓶配方可疑的绯红药水，这些名载史册的续命宝贝都比不过一抔清水更加让人起死回生，我们见识过太多的类似场景：一个路人躺在地上，奄奄一息，嘴里含糊不清地说着：“水，水……”

对王子而言也是如此，王子与水的联系不可谓不紧密。你看，《波斯王子》系列中的各位王子缺钻石吗？不，他们缺的是水。攀爬、垂吊、悬挂、回旋、弹跳、跨越、拔刀、击打、斩杀，在体操一般的历险之后，没有什么比一口清冽的泉水入喉更加疗伤解乏，而且谁让游戏只能在水源处存档呢？


▲在“《波斯王子》系列”中，与水有关的元素似乎无处不在。

No.8

恶魔城的奇妙美食

《恶魔城》系列

抓住男人的胃，才能抓住男人的心，纵使恶灵古堡里险象环生，凶险得让人绝望，但是至少还有一个理由能让战士们为之奋战，它是女巫的甜瓜、亡灵舞者的红茶、石化牛的生肉、莉莉丝的咖啡、食人鱼的美味的肉、肥绿毛毛虫的冰激凌、杀人披风的猪骨拉面……这些味道在漫长的时光中，“和故土、念旧、勤俭、坚忍等等情感和信念混合在一起”，才下舌尖，又上心间，让战士们几乎分不清战斗的理由与战斗的享受，就像《食戟之灵》的著名宣战台词：“今天我要赢了你，然后把所得到的一切都化为我的血肉，凯旋！”

很多人怀疑千山万水寻觅美食的必要性，为了一碗拉面、一张土豆烤饼而长途跋涉，不像是贝尔蒙特家族的精明作风，更何况既然在游戏中无法传达食物的香和味，很多食物也不过是回复剂的替代品，《恶魔城》系列中却连糕点、鱼肉、水果、甜品、面食、零嘴什么的都一应俱全，设计诸多美食岂不是徒增美术组的负担?

诚如某位玩家的回答：“回复剂、强化回复剂、超级回复剂……这样简单粗暴就有意思?”传统的日式游戏骨子里透着一种近乎执拗的精致(也可以说是“为复杂而复杂”)，这也许是一种不经意间的饮食文化输出，也许是“打僵尸掉鸡腿”的恶趣味延伸，也许是拨弄“全道具收集癖”玩家的强迫症心理，当然，还有一种未来的可能性——不远的将来，全面转型手游的 KONAMI 有望再度开发这个陈年 IP，例如推出《恶魔城一番料理》，就像《仙剑客栈》那样。

月下的舞者享用着来路诡异的佳肴，斩妖除魔，吃香喝辣，仿佛置身于酒池肉林。然而有些细心的玩家戳破了这种一厢情愿，他们尖锐地指出，在十七世纪的骑士时代，抽水马桶尚未发明，城堡的排污系统同样堪忧，各类怪物的代谢产物堆积在城堡的暗角(也难怪主角们都是穿着长靴)，那么可以想象下，这是一种怎样糟糕的进食环境。



▲怪物身上为何会掉落美食，这是一个未解之谜。

在《月下轮舞曲》中，阿鲁卡多拿到魔导器后，就是在下水道中初试身手的，如此看来，冒险者们也许早已习惯了与污浊丑恶为伍，即使恶臭扑鼻，也不管生产日期，想必丝毫不会败坏料理本身勾引出来的口腹之欲。

No.7

猫厨房的饕餮大餐

《怪物猎人》系列

厨房的秘密，表面上是水与火的艺术，不过说穿了，“无非是人与天地万物之间的和谐关系”，也是猎人与各种食材相互成全的关系。对于食客而言，厨房的秘密与他们的青春、情感、记忆联系在一起，不少从《怪物猎人2》一路厮杀过来的玩家，会怀念他们在自宅中受伺候的舒坦，温泉太清静，饭堂太生疏，猎人是无法忍受平静的吧，因此在片刻的休憩时间里，他们宁愿观赏自宅厨房里喧哗喜感的景象。

当自己雇佣的猫厨师们杂耍般地做出一道料理时，这种期待感恐怕不是高级饭票兑换的公共餐所能相提并论的，尤其是新手猎人还不清楚如何科学搭配食材时，每次点餐都是收益与风险并存，餐桌与狩猎场一样危机四伏。无论如何，在好几双小眼睛的注视下，猎人们回以同样喜感的吃相，含泪用完这顿大餐，连扒带拱，汤油翻飞，用小说《棋王》里的话来说：“我每看到他吃饭，就回想起杰克·伦敦的《热爱生命》。”



■猎人们在开战前最常做的，往往是先来份烤肉。

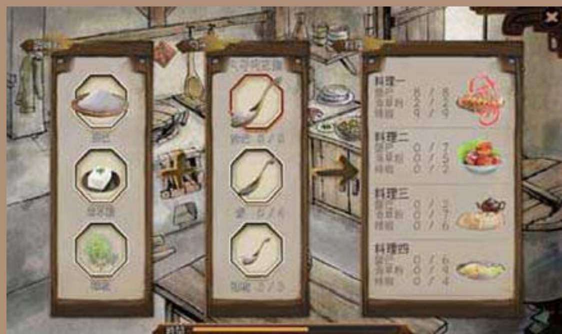
挪威学者史文德森在《无聊的哲学》中说：我们发现了天然气，发明了电饭煲，把厨房变成全自动化，腾出了双手，省出了时间，那些凭空多出来的分秒该如何消耗? 人类每被自己的发明解放一次，就离无聊更近一步。反映在《怪物猎人》中，就像猫厨烤肉变成手动十连烤，玩家越来越追求速效的增益，省略其中繁琐的过程，因而村落每次设施更新，都是为了尽可能地缩减补给时间，尽可能地降低负面效果，于是再也不会出现曾在江波村屡屡发生的食物中毒事件：

“主人，味道怎么样喵?”“还可以吧，不过，不，不好! 肚子开始翻腾了?!”这位主人不安地注视着这道肉配酒的猫厨料理，“猫的逃走术!”三只闯祸的猫厨师一哄而散，只留下耐力无端损耗 25 的倒霉主人。

No.6 黄蓉的“玉笛谁家听落梅”

金庸武侠系列

虽然西洋饮食是大多数电玩英雄们的首选，然而中华料理也实在是不容忽视的存在，早在春秋时期，我们就已发展出食不厌精、脍不厌细的筵席艺术。时下，米其林大餐们的精致程度已经登峰造极，但足够悠久的饮食文化让中国菜肴保持着一种超凡脱俗的特质——它不仅是饮食，它更是文化。文化的最典型体现，就是你不能像“甘蓝卷碎肉”、“肥鹅肝”、“水煮郁金香”那样，断定一道有品的中国菜到底是什么玩意儿，你若非金庸武侠迷，岂能知道这道“玉笛谁家听落梅”有何奥妙？


▲想要混迹于武林，做一手好菜也是很重要的。

在被岁月打磨成护短猜忌、工于心计的中年妇女之前，黄蓉小丫头皎洁活泼、冰雪聪明，美貌与才学集于一身，放到现在大概会是“毛利”这样热爱生活的专栏作家。她武艺平凡，厨艺却冠绝中原，你看她这道菜，群英荟萃，要您老八十，一点都不贵：“每条牛肉都是由四条小肉条拼成——一条是羊羔坐臀，一条是小猪耳朵，一条是小牛腰子，还有一条由獐腿肉加兔肉揉成，于是每咀嚼一下，便有一次不同滋味，或膏腴嫩滑，或甘脆爽口，诸味纷呈，变幻多端，直如武学高手招式之层出不穷”。肉只有五种，然而“猪羊混咬是一般滋味，獐牛同嚼又是一般滋味”，若是次序的变化不计，则“有二十五变，合五五梅花之数，又因肉条形如笛子，因此这道菜有个名目，叫做‘玉笛谁家听落梅’。”即使不论口感，单这其中的文化韵味，呆小子郭靖也只有旁听得呆了的份儿，这种不解风情恨得洪七公直摇头：“牛嚼牡丹，可惜，可惜。”

烹饪是撩拨味觉的艺术，中国的烹调师傅在这方面自有手段，他们既追求生理味觉之美，也注重“味外之味”的心理味觉的美，主旨乃是“有味使之出，无味使之入”，譬如以典入菜，以诗句为名，若不是奸商有意为之，那就是完成了这道菜肴的繁复包装的最后一步。

除此之外，味里功夫当然也不可马虎，著名吃客张佳伟分析道，“羊羔坐臀主鲜嫩，小猪耳朵脆嫩，小牛腰子是绵而酥，獐腿肉坚实，兔肉少脂肪”，理论上五种肉口感的确不同，而且黄蓉做法是“炙”，火灼最易还原鲜肉的本身滋味，只要调理得当，好肉彼此借味而不串味，这种多肉混搭的好菜真可谓武林一大创举，因而这道著名菜式后又见录于《仙剑客栈》中的《无双谱》，《金庸群侠传》中海边小屋的林厨子习得了这门手艺，而在《剑侠情缘 OL 叁》中，少林寺渡法稍作改良，就冒充了其创始人。

No.5 猎魔人的战斗口粮

《巫师3：狂猎》

成为猎魔人的道路艰险无比，首先就要经历常人无法忍受的“菁荇试炼”(Trial of the Grasses)，即是要服用炼金制剂，催化身体完成变异，以此提高神经敏感性。仅有40% 的小孩能通过这种残酷的体魄考验，在此过程中，人之为人的基本特征也被摧毁，据丹德里恩转述，这项试炼让杰洛特褪去了皮肤色素，瞳孔变得如吸血鬼一样尖锐，获得夜视功能。有理由相信，杰洛特的声线低沉是因为声带受损，而且大难不死，人就变得豁达洒脱，由此诞生了一名卓尔不凡的冷血剑客和冷面笑匠。

那么他们的味觉还保得住么？尤其是出于任务需要，猎魔人要饱尝各种试剂草药，燕子、满月、雷霆、金莺、白色法拉达、马里波森林等等等等，哪一味不是良药苦口，哪一味不是喝得杰洛特呲牙咧嘴、青筋交错的？也难怪，就拿最常喝的“燕子”来说，也掺入了水鬼脑这样的黑暗配方，这可不像小火锅里的脑花那么爽口，那么长此以往，猎魔人的胃口还能保得住么？

首先，杰洛特的食量是不成问题的，在霍洛珀尔结伴屠龙时，“三寒鸦”博尔奇摆阔请客，点了一大碗醋腌鳗鱼、两人份的海鲜汤、配着鸡蛋和洋葱的烤羊羔、六十只小龙虾、羊奶酪和沙拉，还有一桶啤酒，两人急头白脸地不到片刻就扫荡干净。再者，“白狼”的嗅觉也是异常灵敏的，他既能嗅到萦绕于心的丁香与醋栗，又能闻见草丛中有妖气，在野外作业时也能欣慰地吸着“从农庄传来、飘着食物香味的空气”。

然而，当杰洛特大费周章地除掉井边的日间妖灵之后，得来的报酬(还是客户攒起来的嫁妆钱)也只够在威伦地区买半瓶水。连吃饭钱都成了问题，那还会在乎伙食吗？

猎魔人显然属于吃百家饭的工种，风餐露宿也是常有的事，驮马的背囊中也就只装着粗糙的口粮，哪里会有精美的蜜汁野猪腿或者榛子炖鹌鹑？杰洛特就是采遍百草，也没想过收集些肉豆蔻、墨角兰这样的香料来给食物增色，于是猎魔人不得不一边挥舞着刀剑，一边就着“燕子”急匆匆地吞下不知从哪栋民宅摸到的烤鸡翅、火腿三明治、鱼干、面包，乃至生肉、狼之肝——反正猎魔人早就被视作变种异族，吃点原生态的又有什么好奇怪的？

这些毕竟是底层人民的食物，它们本就不是什么稀罕玩意，只是你吃惯了，它就成了某种念想。尤其是当亚昆法印修炼至第二层，又能通过“晨光”吸收天地精华时，有时辟谷冥想片刻，肠中也能汩汩涌出体能，那么杰洛特对人间的眷恋，也大概只会是这些寻常饭菜吧。


▲赚了酒钱后来酒馆大快朵颐一番，然后切磋一把昆特牌，这才是属于“猎魔人”的浪漫。

No.4 废土行者的神秘肉块

《辐射》系列

“大树十字坡，客人谁敢那里过？肥的切做馒头馅，瘦的却把去填河。”《水浒传》中的这家黑店以贩卖肉馅可疑的包子而臭名昭著，无论是受到同行排挤诬陷，还是张氏夫妇这样的边缘人要借此恶名立足江湖，其中涉及到的禁忌话题，已成为不少人的童年噩梦和 Cult 电影导演的灵感来源。文明的基石是信任，是相互依托和命运与共，如果一不小心谁就成了谁的盘中餐，这真是直刺骨髓的恐惧。

然而战争永不改变，尤其在所有被标注为“末”的历史时段，往往天下大乱，反抗和镇压惨烈对峙，天灾、战乱、饥馑、荒蛮，苦难岁月里充斥着屠夫式的毁灭性疯狂，“所有的教条与规则土崩瓦解，只剩下朴素的因果律与丛林法则”。丛林中的保命要诀是什么？吃，然后生存。尤其是在核战末世的废土上行走，只要是肉（Meat），需要考虑的仅仅是辐射值的大小，哪管它是什么前缀。

求生本能或变态心理刺激了旺盛的肉类需求，让废土十字坡同样遍地可寻：在《辐射 2》中，Doc Morbid 经营着一家地下屠宰场，人们的尸体在这里被加工处理，转运到 Hub 城的烤肉老板 Iguana Bob 那里，当成烤蜥蜴肉串卖给废土居民；在《辐射 3》中，在小镇 Andale 丢掉性命的既有平民路人，也有兄弟会的精英战士，和善有礼的食人居民当然不会去正面刚，而是采用最“水浒”的解决方案——酒菜里下蒙汗药，一把麻翻。

如果说《辐射 3》是一人一狗，勇闯天涯，魔挡杀魔，《辐射：新维加斯》则是在末世桃源中遇见很多人，得罪很多人，是敌是友，取决于观念的碰撞与抉择，其中一个重要的观念，就是关于“神秘肉”这东西你怎么看和怎么处理，尤其是你主动扯下“神秘肉”这层面纱之后。

《人口论》于 1798 年初版时，作者马尔萨斯只提到“饥荒和罪恶”会使人口数量大降，待到 1803 年再版时，加入“同类相食”亦有此功效的语句。老马虽然认为这是“可怕的罪行”，但又认同当时法国学者如卢梭、伏尔泰等的看法，即在无法可想之下，惟此才能解决人口过剩的困扰。以此为依据，在物资极度匮乏、人口相对过剩的辐射时代，因果律也在以此调节人口数量。有人唾弃这种令人作呕的行为，也有人习以为常，就像摩门要塞前追老鼠的那个熊孩子，抓起老鼠的残肢就往嘴里塞，那么塞进嘴里的是谁的残肢，又比这茹毛饮血本身要不文明多少？

作为极度自由开放的不良游戏，《辐射 3》给予玩家 12 级解锁“Cannibal”Perk 的自由，不过限制极多，可见这是一项不得已为之的求生技能，《辐射：维加斯》将这个门槛降低到 4 级可选，随后还有连续升级：“Ghastly Scavenger”，僵尸和变种人也能吃掉—“Dine and Dash”，吃不完可以打包带走，甚至即使割肉补仓被当场撞见，也不会引发敌对态度。至此，游戏已经变味，《<辐射>废土食人考》的作者断定：“无论是故弄玄虚的‘神秘肉’，还是血淋淋赤裸裸的‘残骸（Human Remains）’，只要进入这个环环相扣的血腥链条，就无须为逃离做准备。”吃得越来越心安理得，是食人玩家的必然结局，可见这展现了一名废土郎差一步步沉沦为野生食尸鬼的悲剧过程。

个人的悲剧未免是时代的悲剧，从功利主义出发，乐观点想，或许这种反人类行为不符德行，但是以恶制恶，最终成就一番大事业，若能给废土世界带来曙光，也是无量功德。例如潜入恶魔帮的领地，将这个罪恶帮派吃个精光，就能留下一个“非常善良”的食尸鬼的美名，足以抵消食人罪孽，还有着“壮志饥餐胡虏肉”一般的豪迈与浪漫。



▲在《辐射》的世界中，人们对于食物的考量，往往不是吃什么更美味，而是吃什么不会死。

No.3 低头族的传奇糖果

《糖果粉碎传奇》



▲以糖果作为消除的主题，让《糖果粉碎传奇》获得了巨大的成功。

有一项统计显示，北欧居民平均花在每顿饭上的准备时间是 16 分钟，一名留学生惊恐地想象了一下这个 16 分钟烹饪概念，相当于“打开冰箱，拿出面包，抹上黄油，再添加点各种各样的 toping，再放回冰箱的一个过程”。的确如此，以挪威尤甚，几乎顿顿都是面包、黄油、奶酪，配上冰冷的培根火腿，大概能比拟为一天三顿都吃同一种馅的冷饺子的感觉，中国留学生因而苦不堪言，却把干妈当女神。

北欧风范通常代表着简约又不失简单，日常的酒肉文化却构成了北欧生活难得一见的粗糙一面，就如瑞典，标志性的饮食一是瑞典肉圆，一是耐嚼的鱼形糖果。对，陪伴北欧人熬过漫长冬夜的不仅有高热量的肉和酒，还有让人为之一振的糖果。

瑞典人是如此地钟爱糖果，大老爷们排队购买甜食的情景随处可见，小孩从出生起就能获得补贴，补贴名称就是“糖果费”。瑞典的每个周六是“糖果日”，这起源于瑞典卫生局在 1957 年研究出甜食与蛀牙之间的因果关系，从而建议国民每周只吃一次糖。

但是对沉溺《糖果粉碎传奇》的玩家而言，他们恨不得每小时都来一次糖果大餐。这款国宝级的手游让开发公司 King 的业绩也为之一振，在 2013 年里，公司的营收增长达到 11 倍至 19 亿美元，奠定了大型公司的财力基础，而现在那些升级 Windows 10 的用户，也

已能在大屏显示器前进行更猛烈的消食运动。

归根结底，消除类游戏的迷人魅力在于恰到好处恰如其分的“压抑－释放”节奏转换：在压抑期，用限制机制营造处步步紧逼的氛围，在释放期，用消除机制激发出警报解除的快感，在消除类游戏中，这种过程转换得非常频繁而迅速，尤其是连消机制更让玩家感到过瘾——例如两颗条纹糖果（Striped Candy）交换，消掉整行整列的糖果，条纹糖果和包装糖果（Wrapped Candy）交换，直接炸掉25格糖果。

这样看来，糖果铸就传奇，其实和糖果的关系不大，它更在于提倡社交分享的设计理念、SNS网站和手机平台的同步增长、牢牢抓住女性玩家、与玩家保持沟通、根据反馈更新版本等这些教科书般的成功因素。不过难以否认的是，引发全屏糖果爆炸时“Delicious”的背景音还是会对玩家的感官愉悦推波助澜。当一声磁性的“Candy Crush”乍然响起时，玩家就像惬意地亲口嚼碎了一大颗北欧手工岩石糖果，然后一发不可收拾地打开另外一包——第815包。

No.2

Snake的丛林野味

《潜龙谍影3 食蛇者》

在综艺节目《真正男子汉》一期里，参与节目的明星随坦克部队赴野外拉练，高强度的训练消耗了巨大的体能，加上前不着村、后不着店的地理位置，让吃了不少苦头的明星们对单兵干粮充满期待。果不其然，“羊肉炒饭”、“鸡丁炒饭”、“午餐肉”什么的自加热午餐，单看丰盛的菜名就让杜海涛和观众食指大动。

现实很残酷，即使总后军需装备研究所已经为好男儿们进行了一次口味升级，这种军需食品离“美味”仍有相当一段距离，以至于铁血社区的网友一致认为，“有的口粮还是不错的。当然前提是你饿了，而不是你馋了”。就算是听上去肥腻多汁的“皱油蹄膀”、“红烧牛肉”、“香炸鸡翅”等等，一旦变成“特制”的罐头食品，就足以打消士兵们对野外盛宴的幻想。

也不尽然，当进食已经上升到为生存而战时，军粮也会成为特种战士们的奢望，尤其是“Ration”的永不变质这一点，就远胜所有极易腐败的野味。难以下咽与无法下咽，这显然是很容易做的选择题，然而任务所致，不得不从，《潜龙谍影3》中的特工“裸蛇”（Naked Snake）学会了苦中作乐，就欣然地给网纹蟒打出了“相当美味”的好评。

人类是广谱性的杂食性动物，造就了我们极强的野外生存能力，但这也意味着必须保持合理均衡的营养比例。对长期野外生存者而言，他们或许并不缺乏获取食物的手段，然而——举个例子，如果露营于“味道不错”的野兔繁殖过度的地带，可能导致这位玩家死亡的不是恶劣的外部环境，而是长期食用兔肉导致的某种营养缺陷综合症。好在生态均衡的丛林确保了“裸蛇”同样均衡的饮食结构，44种食物和4种草药足以让这位食蛇者吃得花样翻新，绝不重样，只是从来就是过于原汁原味，并且吃相难看。

换个角度想想，特工与特种兵的一大区别在于“任务福利”——当Snake的进食记录为藤生甜瓜、钴蓝色狼蛛、蛤蟆菌、解毒剂、珊瑚蛇、大眼鲹鱼、箭毒蛙、解毒剂、肯尼亚红树林蟹、绿树蟒、波罗的海大黄蜂巢等等时，比较下同时期、同区域的特工Eva的用餐记录吧：珍珠菇豆腐、嫩煎鸭加苹果汁、葡萄瓜炸春卷、牡蛎酱鲍鱼、海鲜炒饭、冻红豆田糕、蒸笼汤包、冻普罗斯旺蔬菜杂烩、北京烤鸭、意大利羊乳干酪奶油小面包等等等等……她丢给裸蛇两包“未来食品”（方便面），还不忘讥讽两句：“偶尔吃点真正的食品也不错。我打赌你身上的味道闻着像野兽。”真是朱门酒肉臭，路有冻死骨。

玩家恐怕难以掂量这两包面的恩情，但是方便面崇拜似乎贯穿了整个冷战时期，乃至到了《和平行者》的年代，Miller谈起方便面来仍是一脸的陶醉：“蔬菜的甘甜都融入汤料中——停不下来了！”

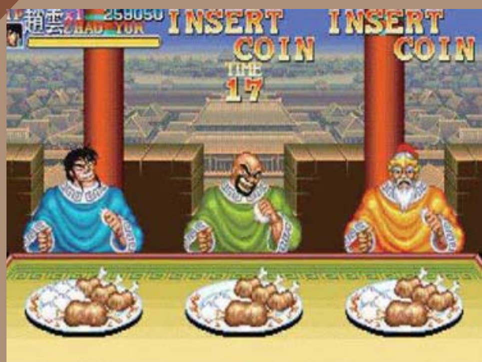


▲ Snake不仅是一名传奇英雄，也是名副其实的“食蛇者”。

No.1

三国群英的包子

三国题材游戏系列



▲包子不仅能用来回复体力，还是某些游戏中的“接关”秘宝。

三百六十行，行行都有祖师爷，据说诸葛丞相就被尊奉为面塑行的祖师爷。相传其降服孟获之后欲渡泸水回朝，忽然阴风大作，浪击千尺，土著告曰，恐怕这是亡军不得还家，化为狂魂怨鬼作祸，如果以人头为祭，怨鬼自散。孔明不愿再杀生人，遂唤行厨宰杀牛马，和面为剂，塑成人头，内以牛羊等肉代之，名曰馒头。是夜于泸水岸上设香案，铺馒头等物，列灯扬幡招魂，洒酒祭江，江水得以平静。后来经过衍化，带馅馒头被称为包子，成为中华名吃，到南宋时候，据耐得翁《都城纪胜》记载，临安的酒店甚至还分茶饭酒店、包子酒店、花园酒店三种。

有足够多的证据表明——《三国志之吞食天地》、《三国志赵云传》、《三国群英传Online》、《真三国无双》、《三国战记》系列等等——包子甫一发明，便风靡于大江南北，成为三国群英们乃至野生动物喜闻乐见的传统美食，哪怕是在瓦罐、木桶里、杂兵身上、老虎口里这些最意想不到的地方，都可能藏着热气腾腾的鲜肉大包。80后玩家尤其怀念《吞食天地》里1P、2P携手征战的同袍氛围，若干年后，他们可能不会对哪场战斗记忆犹新，但一定会记得那些年，我们一起吃过的包子。

另一股中文化大潮

——官方引进中文游戏小说大搜罗

游戏界的中文化大潮早在前两年就已经显得颇为汹涌，不过和今年TGS上的亚洲地区发布会比起来，还算是小巫见大巫，现在年底将近，顶级3A大作一个个冒头，在其中想要找个没有中文化的都不容易，亚洲游戏市场的崛起程度已经不足以用汹涌澎拜来形容，简直就是如山如海般地铺天盖地。同样地，作为游戏文化的一个分支，官方游戏小说这种在以往近乎只存在于传说之中的事物也随着近年的中文游戏市场发展，开始逐渐走入大家的视野当中，曾经我们只能够在如《游小说》这一类专门针对剧情爱好者的杂志上才能看到译文刊载的作品也终于能够通过出版渠道直接来到玩家们的手中，对于考据狂和剧情控来说都是天降的恩惠。借着这次特企的机会，也算得上是此道中人的稀饭我特意为大家整理了目前市面上最值得关注的官方游戏小说内容简介，希望能够帮助各位读者更为有的放矢地买买买！

文 稀饭　美编 心の永恒

[史诗图书]

专注于奇幻作品引进的史诗图书目前旗下的官方游戏小说并不多，只有《猎魔人》这一系，不过光是作为“《巫师》系列”原著小说这一点就足够大名鼎鼎了，而且这一次引进的计划也非常详尽，已经预定会把所有的七本《猎魔人》小说一一推出，随后说不定还会推出多年后作者安德烈·斯帕克沃斯基创作的“《猎魔人》系列”最新作品《暴风季节》，配合着《巫师3狂猎》刚刚推出的DLC“石之心”一起品鉴，实在是《巫师》真饭的一大乐事，下面就让我们来了解一下这个小说系列。





●《猎魔人》系列

在《巫师3狂猎》收获一片好评，而且显露出能够争夺今年最佳游戏宝座的潜力后，再去提作为其诞生原点的《猎魔人》小说似乎已经显得有点没必要了，毕竟绝大部分原本没有听说过这部作品的玩家，恐怕现在都已经对其有所了解，但为了照顾仍然对此非常陌生的读者，这里还是再简单地介绍一下。

《猎魔人》小说被誉为波兰的《指环王》，是当地人最为推崇和喜爱的奇幻史诗，描述了猎魔人杰洛特在诸国林立的北方之地四处游历冒险的故事。和充满了古典美感的《指环王》不同，《猎魔人》的故事充满了黑暗和血腥，北方诸国的土地上不但怪物横行，匪盗出没，而且人性淡薄，道德沦丧，不义之人和险恶之徒处处皆有，行走于如此严酷的土地上，杰洛特的人性与良知也不停地遭受着冲击与考验，从而营造出了独属于《猎魔人》的黑暗奇幻氛围。

在某种程度上，只有在通读了《猎魔人》的小说后，我们才会知道《巫师3 狂猎》为何会大受欢迎，因为这款游戏系列最新作，也是对于《猎魔人》风格把握得最为到位的作品。

目前“《猎魔人》系列”已经推出了《白狼崛起》和《宿命之剑》两部中文官方小说，还有五部会在日后陆续推出，更详细的小说剧情介绍，则要请大家移步到《游戏机实用技术》总第372期阅读，上面除了《巫师3 狂猎》的剧情攻略，还有专门针对小说与游戏系列创作的解读特稿《白狼传》，里面已经包含了对于每一本《猎魔人》小说的故事梗概简介，能够让大家更进一步了解这部作品的精彩之处。

[幻象文库]

属于新星出版社旗下科幻小说书系的幻象文库并非是纯粹的官方游戏小说出版书系，但是在开启与暴雪还有育碧等游戏开发商的合作后，的确推出了非常多令玩家们耳熟能详的游戏小说，包括了大名鼎鼎的《魔兽世界》、《暗黑破坏神》和《星际争霸》，还有每年少不了的《刺客信条》，绝对算得上游戏玩家们必不可错过的作品。

●《魔兽世界》系列

虽然因为是PC端网络游戏大作的关系，《魔兽世界》并非是每一位家用机玩家都熟悉的作品，但是这款已经运营了超过十年的MMORPG的确已经是每一个玩家都无法忽略的存在，而其庞大的故事背景也是不少游戏爱好者们津津乐道的内容。在幻象文库之前，市面上也曾推出过如“上古传说三部曲”（《永恒之井》+《恶魔之魂》+《天崩地裂》）等WOW背景的游戏小说，但严格来说这些作品其实是“《魔兽争霸》系列”的游戏小说，完全针对于《魔兽世界》故事线而推出的作品则有相当大一部分都是由幻象文库推出，包括了叙述巫妖王崛起的《阿尔萨斯 迈向冰封王座》，讲述资料片“大地的裂变”当中巨龙一族还有部落曾经的领袖萨尔身上变故的《巨龙的黎明》和《巨龙的黄昏》，当然还有聚焦于“熊猫人之谜”资料片当中部落内部权力更替以及和联盟之间新一番冲突的《战争之潮》、《部落的暗影》和《战争罪行》。鉴于幻象文库已经和暴雪签订了合作协议，所以我们还可以尽情期待在日后能够看到新星出版社继续推出关于《魔兽世界》当前资料片“德拉诺之王”和最新公布的资料片“军团再临”的官方游戏小说，实在是令人等不及啊。













●《星际争霸》系列

和“《魔兽世界》系列”的小说有点类似，幻象文库推出的“《星际争霸》系列”也是聚焦于最新的故事线，也就是《星际争霸Ⅱ》三部曲的剧情，不过因为小说在故事跨度上可以更为自由，所以实际上也涉及到了不少关于《星际争霸》的背景故事，从阅读顺序上来说，玩家们最应该先入手的将会是《天国恶魔》，这是讲述吉姆·雷诺当初加入军队并最终结识到在《星际争霸Ⅱ 自由之翼》中登场的老朋友泰凯斯的过程的作品，随后则是《恶魔契约》，故事紧接着《天国恶魔》，讲述雷诺与泰凯斯脱离军队之后成为法外之徒的生活，并最终让雷诺成为了《星际争霸》当中那位我们所熟悉的英雄。当然最后也最重要的则是《闪点时刻》，这部叙述《自由之翼》与《虫群之心》之间故事的作品剖析了凯莉根在被雷诺救回并一定程度上转变成人类形态后，却又再度化身虫族女王的心路历程，非常完整地填充了两部作品之间的剧情空隙，是系列粉丝绝对不可以错过的故事。



同样是因为和暴雪的官方合作关系，我们可以期待在之后幻象文库能够继续为大家带来更多关于《星际争霸Ⅱ》三部曲的小说作品，不过在此之前，大家还是先赶紧玩一玩即将就要上市的三部曲最终章《虚空之遗》吧！





●《暗黑破坏神》系列

在暴雪授权给幻象文库的官方游戏小说系列当中，“《暗黑破坏神》系列”可能是相对尴尬的一个，毕竟这款作品在游戏系统上来说就是相对弱故事性而强游戏性的类型，当年《暗黑破坏神》和《暗黑破坏神Ⅱ》能够留给老一辈玩家的，也往往是爆出装备后的快感和联机合作时的乐趣，而不是故事如何深邃曲折。

如今游戏表述剧情手法日新月异，理论上《暗黑破坏神Ⅲ》比起以前的两部旧作在叙事上有着更广阔的空间，而事实上它在表达主线方式上也的确有所进步，却仍然难以扭转自身作为ARPG的性质，所以专门为其推出的两部小说《赫拉迪姆》和《圣光风暴》更像是为核心向的暴雪粉丝的献礼，也只有他们才会真正地关注“庇护之地”的过去与将来。

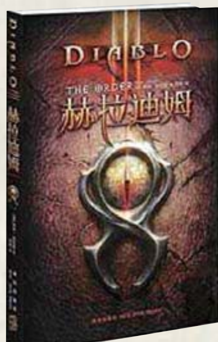
在两部作品当中，《赫拉迪姆》聚焦于在故事当中占据着重要地位的赫拉迪姆兄弟会，这个曾经致力于搜索三大魔王并将其击倒的组织已经变得支离破碎，作为掌握着这个组织最后知识与力量的成员，迪卡德·凯恩踏上了一条寻找兄弟会残余成员并调查世界末日真相的道路，而他道路却为他带来一个意料之外的盟友：八岁的小女孩莉娅。

而《圣光风暴》叙述的故事则更为久远，追溯到了玩家们熟悉的大天使泰瑞尔身上，让我们能够了解到当年他是如何察觉到了黑暗灵魂石对于自己故乡的破坏，又是如何创造了赫拉迪姆兄弟会，并交给了他们一个看似根本不可能完成的任务。

目前这个系列又推出了一本新作《邪不胜正》，把故事的叙述重点放在了描述六位不同职业的英雄与邪恶力量之间的争斗，对于喜欢“《暗黑》系列”的读者来说更为不容错过。





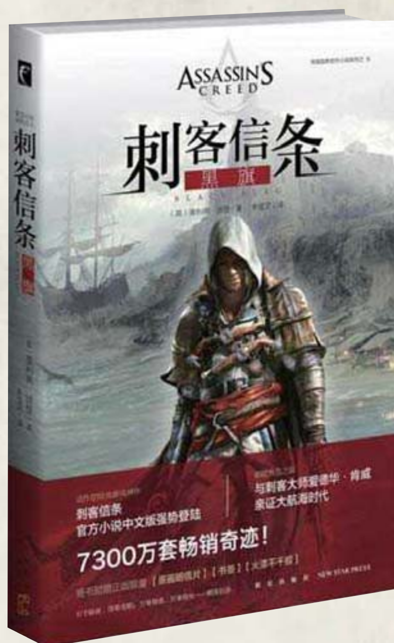


●《刺客信条》系列

作为已经年货化的作品，《刺客信条》无论是在国际上还是在国内都已经拥有了非常高的知名度。不过尽管每一作都有选择特定的历史节点作为创作故事的题材，“《刺客信条》系列”最为庞大复杂的故事线，则是藏在这一个个故事背后刺客组织与圣殿骑士的明争暗斗。游戏因为限于表达目标的局限，自然不能在这个从古代一直延续到现代的斗争当中着墨过多，相比起来，作为系列御用的官方小说作者，奥利弗·波登却能够在一部部和游戏对应的官方小说当中通过抽丝剥茧的方式，更为清晰地叙述刺客与圣殿骑士之间的恩怨情仇，也正因为如此，“《刺客信条》系列”的游戏小说就显得更加不应错过。

相比起暴雪授权的作品，幻象文库引进的“《刺客信条》系列”小说显得更为系统化，其内容涵盖了几乎每一部作品，从最早阿泰尔在十字军东征时期的冒险，到随后的埃齐奥传奇般的一生，还有康纳和爱德华爷孙两代人截然不同的刺客人生，甚至连阿尔诺和埃莉斯在法国大革命时期那动人的爱情故事也被一一展现在读者面前，你们或许都已经在游戏中体验过他们的人生，但小说却能够用一个更为细致而深入的角度，带领我们发现自己在游戏中难以察觉的动人细节。

更令人的期待是，如今《刺客信条 枭雄》即将与大家见面，或许属于这部系列新作的官方游戏小说，也会很快就和大家见面。











[重庆出版社]

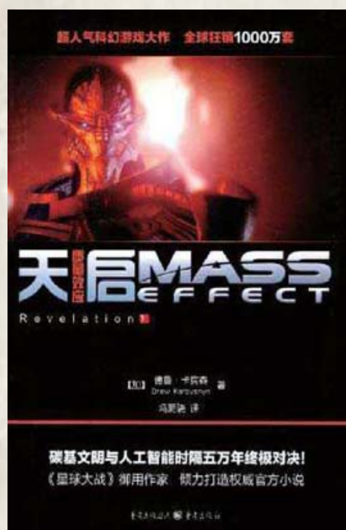
严格来说，史诗图书旗下的《猎魔人》也是属于重庆出版社的书籍，不过因为有专门的书系，所以才放在开头单独介绍，而接下来笔者要介绍的这一批官方游戏小说出版时间基本上都比史诗图书创立时间要早，所以没有办法被归类到其中，但是重要度可是一点都不低，绝对值得读者们关注。

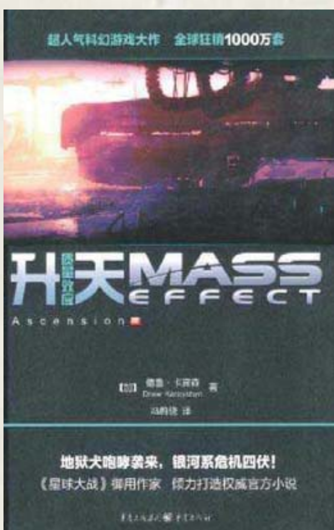
●《质量效应》系列

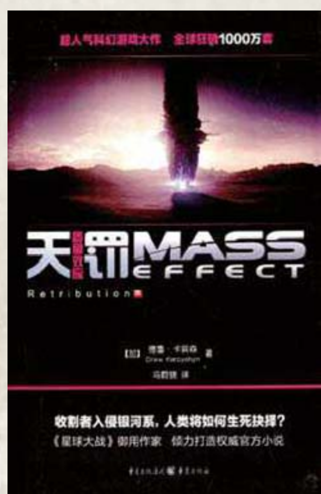
对于科幻游戏迷和美式RPG爱好者来说，Bioware是绕不过去的一道坎，你可以不喜欢他们的那种过于"王道"——或者说过于商业化的RPG创作方式，但却绝对不可以否认他们在角色扮演游戏领域当中的地位。"《质量效应》系列"是证明Bioware在欧美主流爱好射击游戏和RPG之间找到绝佳平衡点的力作，而在经过长久的经营之后，这个系列已经展现出了强大的潜力，深邃广阔的故事背景更是让人对其描绘的宇宙世界充满了向往。

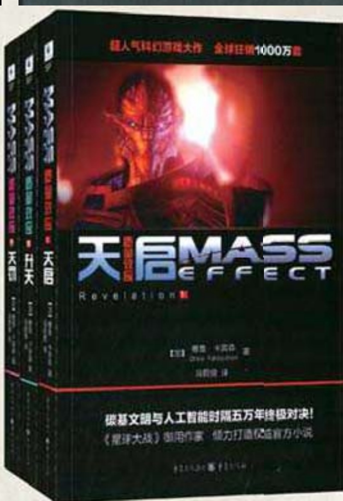
和这个庞大的故事比起来，"《质量效应》系列"推出的官方小说三部曲显得有点不够大气，毕竟无垠的太空中蕴含的故事并不是区区几百页的文字就能够完整描绘的，不过小说总是有其独特的优势，那就是突破游戏在叙述角度上的限制，更为全面细致地讲述背景当中发生的故事。

三部曲当中，《天启》的故事发生在《质量效应》的剧情之前，讲述了玩家们熟悉的安德森上校和初代反派萨伦之间的一段经历，进一步深化了这两个角色的内心世界，《升天》则把故事聚焦于玩家们熟悉的地狱犬组织，野心家幻影人的崛起也进一步预示了邪恶势力针对银河系的阴谋正在一步步成型，而到了《天罚》，幻影人已经在阴谋当中越陷越深，属于谢泼德指挥官三部曲的终局剧情，已经在小说当中得到了充分的铺垫。对于钟情《质量效应》的玩家来说，的确要在读完这三本作品之后，才能够更为完整地了解到整个故事的全貌。









▲集合三部曲的套装也已经推出了。

●《死亡空间》系列

仅仅从游戏体验上来说，《死亡空间》并不像是一个剧情导向性的作品，这不是指它的故事不够曲折，也不是指背景不够庞大，而是当你忙于全身心对抗恐惧、黑暗还有无尽的未知时，了解故事并不是你的首要任务，活下来才是。但这显然阻止不了玩家对于本作背景探究的热情，充满了玄学与哲学隐喻的设定更是引发了无数的解读和猜测。

因此，为了保证官方小说在恐怖感上能够和游戏一脉相承，EA特意找来了布莱恩·埃文森这位恐怖小说大师，创作了《死亡空间 殉道者》和《死亡空间 催化剂》两部作品，前者叙述神印在墨西哥被发现并发掘，却最后引发出一场巨大灾难的前传故事，后者则通过一对兄弟的视角，描述了神印引发的灾难是如何在太空当中产生更多可怕的变数。布莱恩·埃文森深厚的功力赋予了故事充足的恐怖感和紧凑的节奏，更是保证了良好的阅读体验，所以就算读者们并非是这个系列的粉丝，只要对恐怖题材有兴趣，就可以在这两部作品当中享受到不一样的快感。





●《上古卷轴》系列

和《质量效应》的情况有点类似，想要用文字来叙述"《上古卷轴》系列"的故事，那就真是得写出史诗般的长度，书自然也变成了史诗般的厚度，那一般人可是消受不起。所以"老滚"的官方小说使用的仍然是聪明的冒险故事写法，采用了与游戏相同的背景，写出了一场荡气回肠的冒险，其中不乏许多系列玩家熟悉的元素，例如塔玛瑞尔帝国，泯灭势力，当然还有令人难忘的晨风省等等。

目前这个系列的小说已经推出了两部，分别是《地狱之城》和《灵魂之主》，故事不仅前后联系，而创作它们的则是大有来头的格里格·凯斯，这位名作家所写的科幻和奇幻作品都是大名鼎鼎的杰作，包括了刚刚被诺兰改编为电影的《星际穿越》，和在奇幻故事读者当中颇有人气的《白骨与荆棘之王》四部曲，大气而张扬的描写手法正好与"《上古卷轴》系列"史诗般的背景设定相得益彰。





文 十大恶劣天气 编 伽蓝 美编 anubis

热片进行时
6-9月优秀电影点评

1. 名称：潜伏3 Insidious: Chapter 3



上映日期：2015-06-05（未引进）
拍摄成本：1000万美元
票房：1.9亿美元
IMDB评分：6.2

在近年来好莱坞恐怖片同质化倾向严重的大背景下，温子仁依然在创作着富有创新精神，同时又不失经典风采的良心之作，《潜伏》系列便是其中的代表之一。然而到了第三集，编导换成了詹姆斯·温的好基友雷·霍纳尔，他长期以来都是担任《电锯惊魂》系列的御用编剧，此次亲自执导续作，如何融入属于个人的东西，也是本片的一大看点。

第三集的故事发生在成年Josh家闹鬼事件之前，可以算作是前传。从中我们也可以看到该系列的叙事特点完全就是倒着给拍回去——用第二章解释第一章，然后再第三章补完第二章。本集将的，正是当过灵媒的艾丽丝由于老伴杰克过度抑郁自杀去世，她拒绝再从事通灵业务，以免触景生情。有朝一日，一个名叫一个叫奎恩的女孩因对她已故母亲的过度思念，请求老太太召唤她母亲的灵魂来和她说话。灵媒被亲情所感动，准备伸出援手，不想一切都是试图危害人间的怨灵的阴谋。

从水准上来说，第三集的确要逊色于前两部，基本上都是一些别人玩剩下来的老梗。吓人的时间点和方法，都在恐怖迷的意料之中。即便如此，本片在观影过程中依然还是能够给人以头皮发麻，后背发凉的感觉，这恐怕是要拜和前两集一脉相承的摄影风格与音效所赐了。由于本片未能在国内上映，因此想感受它的全部魅力，你的影音器材必须足够给力才行！



2. 侏罗纪世界 Jurassic World



上映日期：2015-06-10(中国大陆)/2015-06-12(美国)
拍摄成本：1.5亿美元
票房：16亿美元
IMDB评分：7.2

斯皮尔伯格拍摄的《侏罗纪公园》的时候，正赶上了CGI技术的爆炸式发展阶段，这部经典为我们塑造的那些栩栩如生的恐龙形象，即便是用今天的眼光来看也不落伍。随着影视特效制作成本的白菜化，光靠玩猎奇，在银幕上塑造一堆更快更强更残暴的史前威猛的怪物，然后让它们集体掐架，这显然已经很难勾起观众们的胃口。即使那群脑洞大开的基因工程学家们创造出了哥斯拉级的巨无霸，也很难再给人以震撼的感觉了。

虽然《侏罗纪世界》在制作路线上走的的确是“威力加强版”这条路，不过它却大打情怀牌，不仅要赚取观众的尖叫，而且还要榨取几滴对岁月流转的眼泪。就拿上映日来说，本片是在北美2015年6月12日，也就是首部曲《侏罗纪公园》（1993年6月11日）公映的整整22年之后，而且影片故事恰恰也是发生在首部曲的22年后。为了实现和经典之间的“神同步”，本集不仅复刻了诸多《侏罗纪公园》中的场景，采用胶片拍摄以最大限度还原画面感，严格遵循系列世界观，并且安排原作角色再次出镜（可惜老博士的扮演者在拍摄前不幸去世，只能以一尊铜像的方式寄托观众们的哀思），而且无论在人物关系还是具体桥段的表现上，都体现出了对经典的浓浓敬意。诸如关闭了22年后侏罗纪公园大门被重新开启，那辆落满灰尘的92版牧马人，这些让人泪奔的细节，才是本片的精华之所在。



3.《女间谍》Spy



上映日期：2015-06-05（未引进）
拍摄成本：6500 万美元
票房：2.36 亿美元
IMDB 评分：7.4

间谍片，一向是饱受女权主义者抨击的电影题材之一，因为这类影片中的女性角色要么就是可有可无的花瓶，要么就是干脆在一堆硬汉的斗法中根本轮不到出场的机会。诸如《末路狂花》、《赤 X 特工》这种以女性特工为主角，让这些傲人身材的女神们施展各种花拳绣腿将一干大老爷们揍得东倒西歪，这其中也未必有多少对女性的尊重成分。

《女间谍》给人的第一印象，就说海报上从两位男神的夹缝中探出脑袋的这位其貌不扬的女特工吧，肯定是一部喜剧片吧！是的，你猜对了。至于搞笑的方式，这部电影从头到尾都没有想当然地拿女主角的相貌、身材和智商当作抖包袱的工具，更没有靠着那些让女权人士不齿的方式来制造笑料。

可以说，这是一部纯粹意义上的反类型间谍题材喜剧片，你前仰后伏的原因，正是因为编导的不走寻常路。本片收纳了一切俗套类型设置，从恶搞 Skyfall 的片头开始，本片就以火力全开的方式展现了自己 Anti-007 的险恶用心：年纪大、三围感人，其貌不扬的女特工形象，与类似 007 中邦德女郎们的花瓶形象形成了鲜明对比，然而其萌蠢外表之下出众的战斗力，又用强烈的反差制造出了无穷的惊喜。



4.《头脑特工队》Inside Out



上映日期：2015-10-06(中国大陆)/2015-06-19(美国)
拍摄成本：1.75 亿美元
票房：7.92 亿美元
IMDB 评分：8.5

自从被迪斯尼收编以来，皮克斯在动画电影市场已经持续数年疲软，这甚至引发了不少的阴谋论，有人就认为迪斯尼对其实施收购的目的，就是要将这个最大的竞争对手彻底搞残，实现一家独大……《头脑特工队》的横空出世，不仅仅打破了这些不着边际的“真相”，而且它也代表着皮克斯在沉沦多年之后的一次华丽的爆发。

在技术力和耍贱卖萌的手段上，其实动画电影市场上的几个巨头之间的差距并不大，考虑到全年龄段的受众特点，主题无非都是围绕亲情、友情、爱情，弘扬催人向上，回归家庭这样的主流价值观。《鬼妈妈》这样走哥特路线的成人漫画，向来不可能在票房上有多么惊人的表现。在随大流的背景之下，谁能够挖掘出新颖的题材，谁就能够占得先机——这恰恰是曾经的皮克斯相对于迪士尼的优势，这一次，他们终于通过本片找回了失落的自我。

本片的灵感，正是来自于导演道格特在子女青春期教育时的一次真实的困惑：曾经活泼可爱的女儿，在 11 岁的一天突然变得沉默寡言，熟悉的外表之下仿佛换成了一个完全陌生的人。再联想我们在饱受负面情绪困扰的时候经常会出现的体验——脑袋中出现了持各种观点和立场的声音，它们都在试图左右你的意识，直到控制你做出在他人看来相当反常，也就是能够印证“性情大变”一词的行为。

道格特用卡通的方式，脑补出了深不可测的意识世界的基本运作方式：每个人的大脑中都住着五位代表着不同情绪的小人，分别对应快乐（Joy）、悲伤（Sadness）、恐惧（Fear）、厌恶（Disgust）、愤怒（Anger），它们一同操纵着主人的脾气和行为。这套纯属虚构的“理论体系”，至少用完全日常化的素材，为我们生活中的很多“事后想想，可怕极了”的想法与行为赋予了合理性。“情绪”、“潜意识”、“抽象思维”、“梦境”、“记忆”、“人格”等等即便是成年人也未必真的搞懂的概念，在皮克斯的卡通化结构之下变得就连小毛孩也十分容易看懂，成年人在前仰后合中也时不时被戳中泪点，对时光的飞逝和心头时不时涌现出的童年记忆感慨良深。



5.《福尔摩斯先生》Mr. Holmes



上映日期：2015-7-01(未引进)
拍摄成本：不详
票房：2500 美元
IMDB 评分：7.4

福尔摩斯是被后现代精神重新解构得最为彻底的经典虚构人物之一，提到以他为主角的侦探剧，今天的我们恐怕不会想到 BBC 当年为我们塑造的那部同名经典，而是《神探夏洛特》中的卷福，还有《基本演绎法》中那个从来都不喜欢秀智商，不搞基，连副手华生都是女人的胡子直男了。它们共同的特征，就是让神探穿越到当代欧美社会，在现代律政体系和刑侦手段的框架下重新探索一宗宗未解的谜题。

本片与柯南道尔爵士的原著并没有任何关系，它改编自米切·库林的小说《心灵诡计》（A Slight Trick of the Mind），该书讲述的是福尔摩斯在 90 岁高龄时对发生在半个世纪前的一宗悬案的探索，和《最后的致意》相比，这才是大侦探真正意义上的谢幕演出。本片的重点不在于费尽心思来表现悬疑性，而是着力表现这个绝顶聪明，

同时绝顶自负的人在老去之后，是如何挣扎着去对抗即将拥抱死亡的恐惧，又是如何承认自己不羁的内心同样也有常人的软弱，从而在风烛残年的时候去重新认识本我，在失去高智商的之后逐渐找回自己的情商，最终走下神坛，归于宁静。

《心灵诡计》是一部必须以福尔摩斯作为主角的电影——换了任何一个角色，它本身对于普通人而言不值一提的故事，就会失去全部的张力，因为它本身就是一个失忆老年人的回忆录，任何人都不可能对这样的东西感兴趣。同样，《福尔摩斯先生》也是一部为“干豆腐”——伊恩老爷子量身定做的作品，这个著名的英国老绅士，通过福尔摩斯对过去彪悍人生的层层回望，在一颦一笑中给观众的心灵以满满的触动。



6. 军犬麦克斯 Max



上映日期：2015-06-26(未引进)
拍摄成本：2000万美元
票房：4700万美元
IMDB评分：7

今年上半年，我们除了要关注那个在废土世界中掀起重金属狂潮的麦克斯（Mad Max）以外，还有一位同样叫做麦克斯的角色也值得注意。确切的说，这位角色是一条狗。作为一只战功卓越的军犬，麦克斯不得不在当打之年退役，原因是自己的主人凯尔在一次行动中不幸阵亡。从此之后，小麦就患上了严重的自闭症。出于人道主义考虑，也避免“吃空饷”的情况在军队中发生，陆战队将麦克斯送给了凯尔家收养，新主人正是凯尔的问题少年弟弟贾斯丁。虽然“闻起来”都差不多，但狗和人之间还是存在严重的隔阂。本片讲述的，正是他们从互相排斥，到慢慢变成生死不渝的伴侣和惩恶扬善的搭档的故事。



狗是人类的朋友，人和犬的故事被无数次的搬上银幕，国内有1985年《狼犬历险记》，国外就更多《南极大冒险》、《忠犬八公的故事》等等等等。似乎人和犬的故事永远都说不完，道不尽，这些好伙伴们的忠诚、勇敢与纯真，总是能够在不经意间戳中我们的泪点，本片亦不例外。和大多数以动物作为主角的故事电影依靠刻意而为之的桥段，煽情的配乐和剪辑手法来给动物演员们强加情感要素不同的是，《军犬麦克斯》中的这只狗狗的灵性，已经上升到了飙演技的层面，其他人类角色形象仿佛都成为了它的陪衬！

7. 终结者：创世纪 Terminator Genisys



上映日期：2015-08-23(中国大陆)/2015-07-01(美国)
拍摄成本：1.55亿美元
票房：4.4亿美元
IMDB评分：6.7

今年的《侏罗纪世界》和《终结者：创世纪》，是两部有着很大共性的作品：二者均是“祖上阔绰过”，拥有极强的品牌号召力，然而在脱离了原班人马，尤其是编导大神之后，其续集就开始各种见光死，接手的新任制片人基本上也是贯彻着捞一票就走的思路，使得这些经典品牌的发展陷入了恶性循环，也让观众逐渐对它们的复兴失去了信心。因此，在今年的春夏之交相继推出的两部续作，将“情怀”二字放到了首要位置，配合有巨额投资打造的视觉效果，至少在票房上还是取得了不错的业绩。至于山呼海啸般的吐槽声，就随他们去吧！

和《侏罗纪世界》对二十二年前的初代犹抱琵琶半遮面式的致敬不同的是，《创世纪》的前半部分故事，几乎是用本作强调的“乱序的时间线”，将第一、第二集中名场面统统复刻了一遍，辅以必要的反转，试图让观众在熟悉的桥段之下找到惊喜的味道来。不过给我们的感觉，就是本片完全就是一次要怀旧不要逻辑的胡闹。和《X战警：逆转未来》类似的是，《创世纪》试图对整个系列的时间线进行一次大手术，完全是照搬了FOX台在番外篇剧集《萨拉·康纳外传》中“编不下去就穿越”的作风。结果弄巧成拙地将前几作经典的时间线统统抹去，也使得故事的节奏自始至终都处于严重的失控状态。唯一的亮点，恐怕就只剩下了对约翰·康纳德黑化处理，不过无论是官方海报还是预告片，都已经将这一最大的反转给提前剧透了……

当然，本片的素质应该完全能够达到“值回票价”的水准，只是因为由此再度将电影宇宙的时间线搞得支离破碎，这次重启平行宇宙还有多重时间线，直逼诺兰为我们呈现的五维空间的复杂程度了，大大损耗了老观众们对故事的认知，同时也为新观众们提高了观影门槛。这，应该算不上是什么好事吧！



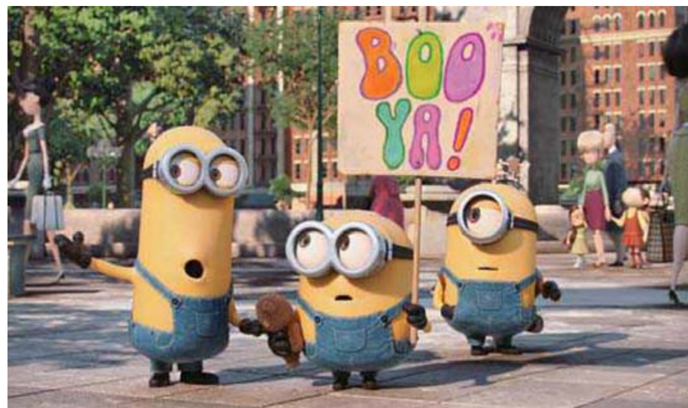
8.{ 小黄人大眼萌 Minions



上映日期 : 22015-09-13(中国大陆) / 2015-07-10(美国)
拍摄成本 : 7400 万美元
票房 : 4.4 亿美元
IMDB 评分 : 6.6

说《小黄人》是《卑鄙的我》的外传，其实也未必正确，因为自从 2010 年的那部来自于环球影业动画公司的标准化流水线作品《卑鄙的我》开始，当时还在给大反派打工的小黄人们就已经有个喧宾夺主的势头，以至于两年后的《卑鄙的我 2》宁可牺牲角色塑造和故事性，也要突出这群大眼萌的地位。现在这部让它们荣升主角的前传电影，彻底撇开了所谓的主线故事，进行一次时长近两小时的狂欢派对！

就和《冰河世纪》中的松鼠，《马达加斯加》中的企鹅一样，小黄人本身也属于那种身上没有多少戏份，却靠自身的激萌属性赢得大量观众的奇葩生物。在这部主题影片中，为了防止让故事变成一场为了卖萌而卖萌的胡闹，本片将大量的笔墨放在了对小黄人神秘背景的揭示上。原来这些小黄人在恐龙时代就已经存在，比人类还要悠久。他们有伟大理想，就是要服务地球上最卑鄙的主人！关于它们的社会结构、性格特点、生活习性，也通过本片进行了完整的展示。打出了一张历史牌，为本来没有什么内涵可言的小黄人，大大拓宽了搞笑的途径和对象。小黄人里面的历史文化老梗加起来，绝对比《阿甘正传》里面还要多。表面上称兄道弟，可暗地里又互相看不顺眼的英美两国人民经常进行的互黑与自黑桥段，放在小黄人的身上也绝无半点的违和感。



9.{ 蚁人 Ant-Man



上映日期 : 2015-10-16(中国大陆) / 2015-07-17(美国)
拍摄成本 : 1.3 亿美元
票房 : 4.03 亿美元
IMDB 评分 : 7.7

让漫威迷意想不到的是，在所谓的电影宇宙的第二阶段，收官之作并不是忘记了搞笑，故作一脸阴沉状的"妇联 2"，而是一部无论从格局还是场面来看都是微乎其微的《蚁人》。对于那些伪非漫画迷来说，恐怕对这个人物也是一无所知的。

简单的说，蚁人可以算作是漫威世界观众战斗力最弱的英雄之一 (恐怕这个"之一"都是值得商榷的)。先看出身，我们熟悉的那些漫威超级英雄，要么天生神力，要么执着科研，不慎把自己也给玩进去变成怪兽了，要么就是富可敌国的超级军企的二代，拿一堆破铜烂铁都能组装出高达来。蚁人小子的唯一特殊之处，也只是有张名牌大学的电子工程硕士学位而已，这样的角色放在其他电影中，也只能是对着电脑胡敲一通，给主角充当后援的份儿。再看视觉效果，过去的漫威电影一定要有令人印象深刻的大场面，比如《钢铁侠 2》的战衣军团码头空战，"妇联 1"的纽约防卫战，和"妇联 2"的空岛战，不过蚁人却没有这么大的场面，甚至说它里面根本就找不到漫威电影中那种靠 CGI 支撑的假大空动作效果，我们更像是在看一部类似《偷天换日》这样的抢盗片。

既不需要电光火石的特效，也不需要大场面来给主角炸"无双"，那么蚁人作为一个超级英雄的魅力又是如何体现呢？答案正是在于他的定语"蚂蚁"。"蜉蚁撼树"是用来形容自不量力的成语，而蚁人的能力，恰恰就在于此！他的超能力，只能作用于微观世界，也正因为此，才让我们通过不同的视角，在生活化的场景之下见证了一个个奇迹。



10.{ 像素大战 Pixels



上映日期： 2015-10-16(中国大陆) / 2015-07-17(美国)
拍摄成本 : 1.3 亿美元
票房 : 4.03 亿美元
IMDB 评分 : 7.7

对于这些已经成长为社会中坚的广大 70、80 后来说，"致青春"是个永不落伍、不会褪色的话题。一方面是因为这些有着稳定的工作、收入和业余时间的中间年龄阶层观众，永远都是贡献票房的主力。另一方面，则是因为寻找童年的情怀已经成为了已经成为社会发展中坚 (尽管他们并不是每一个人都意识到了这些) 的他们恒定的心理需要，况且自己身上也的确还保留着几分"装嫩"的资本。用来致青春的方式有很多，除了肉毒杆菌式的"X 时代"模式以外，还有电子游戏。这个法子，三年前的《无敌破坏王》就已经搞过一次，当时是将所谓"低精度游戏时代"的知名游戏角色汇聚一堂，和无敌破坏王拉尔夫一起上演了一次狂热的派对。

说《像素大战》是跟风，这也是完全不对的，因为本片的源头，还要追溯到帕特里克·让执导的同名网络短片，在两分半不到的时间中，我们看到了《小蜜蜂》、《大金刚》等经典街机游戏的角色和场景乱入，一上线就被点爆，也引起了片商的注意。五年之后，在此基础之上扩展的长片终于出现在了翘首以盼的观众们的面前。

靠一个金点子制作一段短片是完全可疑的，仅靠一个脑洞来支撑一个完整的故事是非常困难的，这就是为什么广告片、MTV 片的导演往往一拍长片就只能是各种大暴死的原因，毕竟从短片到标准时长的电影，免不了会给观众以"注水肉"

的不良观感。不幸的是，接手长片导演任务的佩顿·里德并没有在“增色”这件任务上有太大表现，如果你想看更多的奇思妙想，那么可以说电影的精华全都都浓缩在此前的网络短片中了。所以，本片只能是在目标受众正在遭遇的“准中年危机”方面入手，在情感上寻求更多的共鸣。电影在原本短片的基础上套上了一个完整而流畅的故事，并且对各路真人演员的背景和关系也进行了更为细致的呈现。用打游戏的方式来致青春，这对于我们而言的确是具有致命的杀伤力。



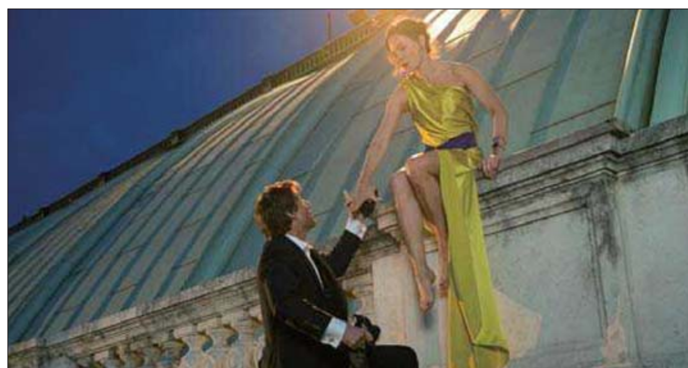
11. 碟中谍 5：神秘国度 Mission: Impossible - Rogue Nation



上映日期：2015-09-08(中国大陆)/2015-07-31(美国)
拍摄成本：1.5 亿美元
票房：6.73 亿美元
IMDB 评分：7.7

《碟中谍》系列的五部作品，除了逆生长的“老腊肉”汤姆·克鲁斯的出场没有变化以外，其它能动的东西都给动了个遍，尤其是剧组的大当家，每一集换一个导演已经是 MI 的标准设置。此前的四部作品虽然质量不大稳定，不过至少四位导演都贡献了各自不同的风格。而 MI5 恰恰就是最没有风格的一部，如果非要将其归入某种流派，那么身为 FPS 爱好者的笔者只能举出《使命召唤：现代战争 3》这个大杂烩来进行类比了。是的，凡是前面几部让人高呼过“Wow！”的桥段，在本集中都进行了一次大杂烩！

德帕尔玛执导的第一部之所以拥有如此之高的逼格，是因为它的极高的悬疑性，以及对特工生活黑暗面的描写。第五集虽然是一个标准的好莱坞工业化流水线产物，主角是各种死不掉，各路 Boss 和杂兵基本上也就是被各种让人眼花缭乱的高科技装备机体扑杀这一种用途，不过在悬念方面的确是下了一番功夫。“囧吴”接手的第二集尽管是各种慢动作和放鸽子拼凑出来的港式枪战片，不过在追车戏方面还是有不少看点，本集亦继承此优点，演员中车开得最棒的阿汤哥也是亲自上阵，各种炫酷车技直教人大呼过瘾。第四集的迪拜高楼大蹦极，在本集中更是升级成了被飞机拴着飞这样即便是高空极限运动员也不敢尝试的大动作。在 Kingsman、Spy 这些恶搞特工片大行其道的今天，“碟 5”宣告了传统谍战片的王者归来！



12. 美式极端 American Ultra



上映日期：2015-08-21(未引进)
拍摄成本：2800 万美元
票房：1500 万美元
IMDB 评分：6.3

今年 8 月电影旺季，好莱坞一口气推出了四部间谍题材电影，除了重量级续集 MI5、设置两个男主角却完全基不起来的 The Man from U.N.C.LE、改编自游戏的 Agent 47，还有这部《美式极端》。本片的主角是一个被 CIA 训练，然后抹去这段记忆，等待被激活的沉睡特工（比 sleep agent 睡得还猛），一次意外让他的杀人技能得到释放，从此以后走上了一条不归路。

看着海报和预告片所流露出的那股全然不正经的作风，在配上这样一个屌丝逆袭的故事，我们很容易猜到它又是一部当作是当下流行的“贱谍”片的跟风之作。本作虽然走的是萌蠢路线，不过动作设计却是走真实血腥路线，笑点，转折，和感情线安排得也相当巧妙，而且处处突破观众的预期，很有《通缉令》和《海扁王》的味道。比如你本来以为是个喜剧想放松一下，没想到看后更紧张与狂躁了……



13. 代号 47 Hitman: Agent 47



上映日期：2015-08-21(未引进)
拍摄成本：3500 万美元
票房：8400 万美元
IMDB 评分：5.9

秃爷——代号 47 同 ACG 为我们创造过的一干冷酷杀手形象的最大不同，在于他的强大气场和内在张力。47 的标准出场时这样的：以上帝的名义让游戏笼罩在肃穆与虔诚之下，在宗教圣词反复吟唱，气势凌厉的北欧风音乐华丽铺张之下，他仿佛成为了一个为上帝审判罪人的圣徒，畅快淋漓的杀戮也充满了仪式般的艺术美感，让人在激动不已中为宗教的神秘、悲鸣和伟大所感染。他的战斗力并不仅仅体现在对包括银色双枪在内的一干杀人利器的运用，更重要的是处乱不惊的态度，以及接近绝对零度的冷酷。

《代号 47》是 09 年 Hitman 大电影的续集，应该说两部电影

均未能真正表现出47形象的魅力——这本身也是一件无可厚非的事情。毕竟让大光头在大银幕上不停换衣服，然后在危机四伏的敌人巢穴中走来走去，最后给目标任务来场“死神来了”式的奇葩死法，想想也的确是很无聊。于是乎让一部二线动作片的主角穿戴上47的行头玩一次Cosplay，似乎也就是唯一的解决方案了。如果降低标准，这应该还可以算作是一部即便是游戏玩家也能够看得下去的同人电影了。至于要还原Hitman世界的神髓，恐怕的确是要请欧洲文艺片导演们来出阵了。

值得注意的是，本次47的扮演者鲁伯特·弗兰德，在《国土》(Homeland)中塑造了继杰森·伯恩之后最酷的特工形象。为了能够胜任这一角色，他不仅以剃发，而且还增了不少肥，只是距离秃爷的身板还是相去甚远。如果你觉得奎恩的戏份在刚刚播出的第五季中实在是太少，那么Hitman新版大电影，也为“舔屏”提供了一个新的渠道。



14. 黑色弥撒 Black Mass



上映日期:2015-09-18(未引进)
拍摄成本：3500万美元
票房：6380万美元
IMDB评分：7.5

2005年，马丁斯科塞斯以9000万美元的成本拍摄了《无间道风云》(The departed)，它被视为港版《无间道》的翻拍片，华纳兄弟仅改编权一项就支付给了寰亚公司1750万美元购买改编权，附带中国大陆和香港地区的发行权。很多半吊子影迷跟着媒体“华人电影骄傲”、“华人电影反哺好莱坞”之类的奇葩论调瞎起哄。其实，《无间道风云》用的仅仅只是港版的故事框架和人物关系，它真正的故事原型，是上世纪70-90年代在波士顿地区乃至整个马赛诸塞州叱咤风云的黑帮大佬詹姆斯·约瑟夫·巴尔杰。这个原本的黑帮小头目在投靠FBI之后，依靠提供情报铲除了自己的全部竞争对手，依靠自己在政界的亲兄弟成功洗白，并且在政府和地方、联邦执法系统中编织了强大的关系网。韩琛、周朝先之流，和他相比简直就是小巫见大巫了。

本片采用了学院派的技法，从中立的角度来表现这一传奇人物残暴而又富有戏剧性的一生，让我们看到了一个人如何在亲人相继离开后变得冷血无情，一个恶棍如何在政客的包庇下一步步变成凌驾于一切规则之上的魔王。全片用冷峻克制的镜头描述警匪勾结的黑暗时代，传记片编剧发挥的空间比较有限，因此对于不熟悉这段历史的国内观众而言，看上去的确是比较“闷”。好在德普神经刀式的演出，能够驱散各路瞌睡虫的袭扰。



15. 边境杀手 Sicario



上映日期:2015-09-18(未引进)
拍摄成本：2000万美元
票房：2700万美元
IMDB评分：8.1

非法移民和跨国毒品走私，是美墨边境永恒的两大主旋律，之所以屡禁不止，皆因“需求”二字。前者是出于墨西哥底层人民对美好生活的愿景，除了那些喜欢廉价劳动力的中小企业雇主以外，没有人对拖家带口潜逃过来的墨西哥人有什么需求，隔离墙、铁丝网和边境巡逻队足以对其实施有效的管控。而毒品的需求，则是来自于美国国内。想将毒品挡在国门以外，就不是仅仅靠在边境上砌起一条条有形或者是无形的墙了就行的了，需要缉毒战警们能够深入南美，从源头上来打击毒枭。

《边境杀手》讲述的就是这样一个我们所熟知的故事，此前就有《燃眉追击》、《勇者行动》等等南美缉毒经典，参战的也是一流水的顶级特种部队。在呈现完了片名之后，我们接下来就等着看美国军警部门组成的联合特遣小分队，乘坐着一辆辆雪弗兰重型SUV跨越国门，对墨西哥的毒贩子们进行各种打靶表演的场面了。如果从故事的发展方向来看，也的确是按照这个路子来进行的。唯一的区别，就在于这群猛男缉毒团队，是在一位FBI女探员领导下进行得，这位涉世未深的探员似乎还对《美国宪法》有着近乎原教旨主义的崇拜，凡是都要By the book。然而，残酷的现实，暴力的手段以及利益下的阴谋，慢慢地摧垮了她的理想主义，让她在黑暗中越陷越深……

抛去了精彩的动作场面，本片真正的看点在于它的黑暗氛围。加拿大导演丹尼斯.维伦纽瓦被誉为“商业电影格调大师”，任何一个熟悉的故事，在他的镜头之下都会呈现出摄人心魄的黑暗魅力，压抑、隐忍的氛围中却又始终绷着一根弦，具有强大的张力——此前的《囚徒》、《宿敌》、《焦土之城》莫不如此。既能够保持个人风格，同时有与电影的娱乐诉求并不冲突，看来，丹尼斯已经领悟到了迎合与压制所谓商业化标准的极究奥义。





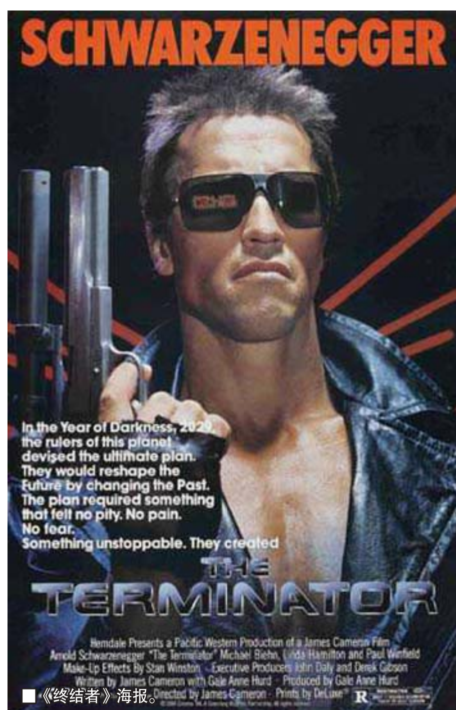
文 rebmaz 编 稀饭 美编 心の永恒

No Fate But What We Make

——《终结者》系列电影漫谈

1984 年 10 月 26 日，一部名叫《终结者》的电影上映了。当时的人们不会想到，这样一部投资仅仅 640 万美元的小成本电影，会在 31 年后将系列电影延展到了第五部；人们也同样不会想到，这样一部由初出茅庐的朋克青年拍出的电影，会在电影史上留下浓墨重彩的一笔，并深远地影响了后世好莱坞电影的发展方向。

有人可能会说，《终结者 创世纪》（下文简称《T5》）的成绩不过如此。IMDb 6.9 分的评分，烂番茄 27% 的新鲜度，《T5》的分数并不好看，而 1 亿 5 千 5 百万的投资，截至目前，北美仅换回了 8 千 9 百多万的票房。要想账面漂亮只能依靠海外票房了。一部系列电影拍到了第五部，难以迎合年轻观影群体，缺乏与时俱进的想法和创意，的确是它的窠臼，但我们也同样不能仅仅只从一部电影的票房来忽略它多年的存在意义和影响力。下面就让我们脑补着《终结者》那著名的钢铁旋律，回顾一下这个活跃了三十多年，布满弹孔和铁锈的机械传奇。



■《终结者》海报。

《终结者 1》

朋克愤青的 1 美元噩梦

1981 年，还不满 30 岁的詹姆斯·卡梅隆完成了他首部电影《食人鱼 2》的拍摄。因为制片方对这位年轻导演的不信任，并不想让其参与影片的最终剪辑，这让血气方刚的詹姆斯·卡梅隆大为不满，发誓以后对自己的电影一定要有绝对话语权。所以，当一个晚上的噩梦启发的灵感而写就的《终结者》（下文简称《T1》）剧本成型后，他可以因为经纪人不喜欢这个剧本而将其炒掉，



▲詹姆斯·卡梅隆的长篇处女作：《食人鱼2》。

导致自己整个拍摄期间没有助理；也可以拒绝了派拉蒙的购买合约转而1美元卖掉自己的剧本，只要求全权负责《T1》的拍摄。事实证明，这位大导演执着贯彻自己的信念还是有必要的，后来的事情我们就都知道了，《T1》以6百多万的成本搏回了全球7千8百多万的票房，成为了当年的话题之作。

《T1》的剧情讲述的内容其实很简单：1997年，世界遭遇了超级电脑“天网”的核打击，致使人类几乎被消灭殆尽。残存的人类在领袖约翰·康纳的领导下与机器人英勇作战，并于2029年扭转了战局。“天网”为了改变这一切，制造了时间机器，派遣渗透型机器人终结者T-800回到1984年，去杀死人类领袖约翰的母亲莎拉·康纳，以阻止约翰的诞生。而约翰为阻止这一阴谋，也派遣部下卡尔·瑞斯通过时间机器回到1984年保护莎拉·康纳……即使以当时的眼光来看《T1》，故事的创意也并不新鲜，无非是冷战思维、时间旅行、机器人等经典元素，但天才的詹姆斯·卡梅隆却用不同的讲述方式和具有前瞻性的眼光，将这些不新鲜的元素融合成了一部很酷的电影。

元素解析

●时间旅行及其悖论

自18世纪末H·G·威尔斯的《时间机器》诞生以来，有关时间旅行题材的文学与电影作品已汗牛充栋。詹姆斯·卡梅隆本人也坦言，《终结者》关于时间旅行的题材不是原创。它的灵感来源于1964年科幻美剧《外星界限》(The Outer Limits)第二季第一集：《兵人》(Soldier)。《兵人》故事讲述的是两个被洗脑只知道杀戮的敌对士兵被时间旋涡传送回了60年代，其中一个士兵被好心的心理医生收留，并努力唤回其人性。另一个则继续对那个士兵及心理医生的家人进行追杀。剧情是不是和《T1》极为相似？不过，詹姆斯·卡梅隆也因为自己的坦诚，被美剧的原作者告上了法庭。


□1964年美剧《兵人》剧照。

时间旅行的题材很多，而有关时间旅行回到过去改变未来的各种假设也成为了影迷和科幻迷津津乐道的话题。这就是著名的外祖父悖论，它假定了干涉过去而改变未来的多种可能，即：1、某人回到过去杀死自己的外祖父，该人在未来不存在，在这条时间线上被抹杀；2、某人回到过去杀死外祖父，对自己没任何影响，在此节点产生平行宇宙，出现没有该人的不同未来；3、某人回到过去要杀死自己的外祖父，却推动了自己降生于这个世界，形成环状时间线索。很多科幻文学及影视涉及到时间旅行都会或多或少依据这几个可能来设定故事的发展，詹姆斯·卡梅隆则在《T1》选择了第三种干预时间线的可能。这也让整个“《终结者》系列”定下了悲剧宿命论的基调。

不过，如果我们单看詹姆斯·卡梅隆指导的两部《终结者》，会发现结尾虽然都有英雄陨落的哀伤，但也有重新走上征程的新希望。虽然压抑的气氛和残酷未来的阴影挥之不去，导演却始终在暗暗地为观众传递努力改变命运的正能量。正如在《T1》中，卡尔·瑞斯对莎拉·康纳说的：“There is no fate but what we make.”（未来尚未注定，一切取决于我们个人的努力）从其中蕴含的意味来讲，这句话甚至应该比“I will be back！”更值得广为流传。

●机器人无休止的追杀

机器人是科幻电影永不过时的题材，不管从外形到心理设定，还是从社会关系到伦理道德的讨论，都能挖掘出常新的话题。终结者显然从各个方面都设计得相当出彩。终结者作为未来渗透型机器人，拥有极为拟人的形象，这就引入了由日本机器人学家森政宏于1970年提出的非常著名的理论：“恐怖谷”(uncanny valley)效应。该理论认为，即使机器人做得与人类异常接近，但如果人类意识到它不是人类，就会感觉不安和不适。据说人类“恐怖谷”意识的存在正是因为对人类自身外表下生命与情感所隐藏的未知力量的恐惧。但不管怎样，终结者的极拟人化已为观众注入了一种不安定的情感，再加上执着和冷酷的杀手设定，已经让这个形象成功了一半。

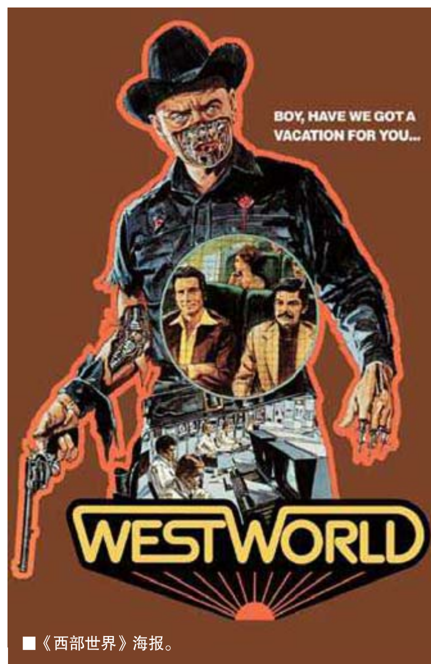


□恐怖谷效应。

随着剧情的发展，终结者一次次被击倒，一次次又带着伤痕站起来，受伤的烂肉附着在钢铁骨骼上的恐怖形象吓得观众尖叫连连。此时，终结者已然成了影迷们永远无法忘怀的梦魇。如此逼真的特效靠的就是特效大师斯坦·温斯顿化腐朽为神奇的化妆功力。特效组甚至依照施瓦辛格的骨架制作了一个1:1的终结者金属骨骼。在影片最后，当烧光了所有人类肌肤的终结者以一副钢铁骨架从火海中站立起来时，观众才真正感受到了什么叫“持续性压迫恐惧”。这种恐怖感直到多年后在游戏《生化危机3》里遭遇追踪者时，笔者才有了更加立体的体会。


▲《生化危机3》中的追踪者。

机器人无休止的追杀当然不是詹姆斯·卡梅隆的首创。1973年，《侏罗纪公园》的作者迈克·克莱顿自编自导了一部名叫《西部世界》的电影。电影讲述的是一个叫做Delos的成人乐园，用机器人模拟了美国西部、中世纪和罗马的环境，以满足游客任何的体验需求。不幸的是，这些机器人却最终开始失控并追杀起游乐园里的游客。这其中由老牌影星尤·伯连纳扮演的西部枪手



■《西部世界》海报。





▲《疯狂麦克斯2 公路勇士》与《辐射3》。

机器人对影片主角的不懈追杀与终结者的感觉极为相似，主角最后靠的是用一剂强酸毁掉了这个机器枪手的外部面容，腐蚀了内部电线才将其关停。笔者个人感觉，《终结者》或多或少受到了这部电影的启发。说句题外话，美剧版《西部世界》明年将会在HBO与观众见面，这部电视剧将会由克里斯托佛·诺兰的弟弟乔纳森·诺兰一手打造，相信素质不会太差，如果收视足够好，说不定甚至可以把《西部世界》的续集《未来世界》一并拍摄。如果我们通过《西部世界》电影的美剧化回顾机器人电影的历史会发现，随着特效技术的持续发展，拟人型机器人反倒由以前的大投资渐渐转型成了小成本影片的特点。毕竟，由人来扮演机器人可以省掉很多特效钱。或许这也是如今“《终结者》系列”魅力大不如前的一个原因吧！

●废土世界与粗犷的机车

20世纪70-80年代，恰是美苏冷战高峰时期，两国都在闷着头造核弹比数量。人们对核战争的忧虑自然成了当时科幻电影的主旋律。在这个时期，涌现了很多描述核战争，核威胁及废土世界的影视作品。这其中，对废土世界描述最有特点的自然是“《疯狂麦克斯》系列”（Mad Max）了。特别是《疯狂麦克斯2 公路勇士》，人们穿着带铆钉装饰的皮衣和千奇百怪的金属挂饰，驾驶重型机车和油罐车奔驰在末日黄沙般的废土世界争夺石油控制权的设定，影响了后世一大批诸如《北斗神拳》与《辐射》这样如雷贯耳的影视，文学及游戏。

《T1》这部电影也融合了对核战争的描述，但却巧妙地将废土气质融入了一个现代都市影片中。这些气质都在影片的道具——诸如带铆钉的风衣，一酷到底的墨镜和合身的机车皮衣中很好地散发出来。最重要的当然还有电影中的追车场面，重型摩托、破烂的皮卡、硕大的油罐车轮番上演的暴力追逐戏都在不断提醒观众，《T1》是一部如假包换的废土电影。而后这些重型机械元素在《终结者2》（以下简称T2）中更是得到了发扬光大。有趣的是，不光是题材，《T1》确实曾与《疯狂麦克斯》有过交集。在最开始的时候，詹姆斯·卡梅隆是想找一个更儒雅的人来饰演终结者这个机器杀手，他相中的演员就是《疯狂麦克斯》的主演梅尔·吉普森。可惜的是，梅尔·吉普森婉拒了这个角色的邀请。笔者很好奇如果终结者真的换成了梅尔·吉普森来演，《T1》又会散发出怎样的气质呢?

●阶段总结

总之，《T1》很好的融合了核战争、废土、时间旅行、机器人等多种科幻经典元素，所以如果影片不成功反倒是奇怪的事情。这部电影让坚持自编自导的詹姆斯·卡梅隆在好莱坞站稳了脚跟；让前世界健美先生施瓦辛格从一个肌肉打星正式进入了动作巨星的行列；也让“电影魔术师”斯坦·温斯顿真正开启了电影特效大师模式。试想一下，如果这个世界没有《T1》，可能詹姆斯·卡梅隆还在因自己的固执到处吃闭门羹，《异形2》肯定不会由其拍摄，《深渊》可能永远只存在于卡梅隆的脑袋里，诸多的票房奇迹都不会在这个世界上发生；施瓦辛格先生可能依然还重复着自己肌肉打星的身分，一部部的演着自己惟一的标志性角色“蛮王柯南”；特效大师温斯顿或许是受影响最小的一位，但如果没有终结者这个设计案列，他不会与詹姆斯·卡梅隆走到一起。而诸如异形皇后和T-1000这样的经典形象都会消失在斯坦·温斯顿的履历里，CG电影特效的出现可能还要推后好几年。而最重要的是，没有《T1》，在机器人电影史上就这样少了终结者这么一个“圣杯”般的形象。



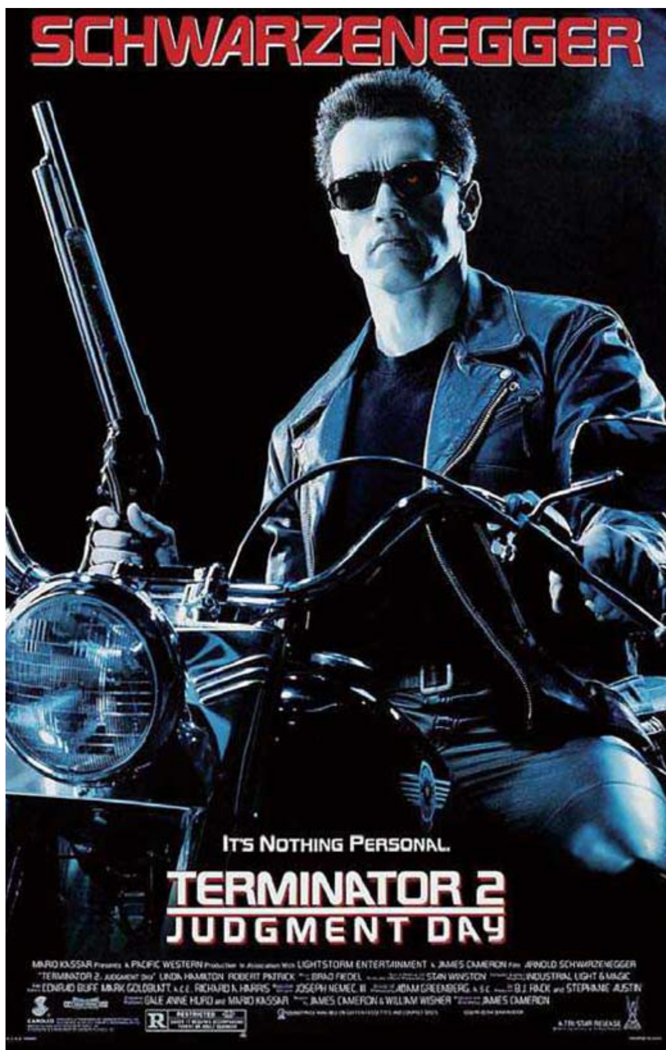
▲汽车，风衣与金属挂饰。

《终结者 2 审判日》
一切都 UPGRADE

距《T1》的上映过去了 6 年。在这 6 年里，参与制作《T1》的很多人在事业上都有了质的飞跃。我们的阿诺·终结者·施瓦辛格在完成了《T1》的拍摄后，又陆续主演《独闯龙潭》、《铁血战士》、《过关斩将》、《全面回忆》等一大批优秀的动作影片，甚至还接演了诸如《红场特警》与《龙兄鼠弟》这样的搞笑电影。可以看出来，施瓦辛格几年间接演了大量质量过硬的影片，而制作规模也逐年升级。这不但让其国际动作巨星的地位得以加固，而且还拓宽了个人戏路。“特效之神”斯坦·温斯顿则持续着自己的神话。在这 7 年间，凭借着铁血战士、异形皇后、剪刀手爱德华的惊人特效，斯坦·温斯顿三次提名了奥斯卡最佳视觉特效，并以异形皇后问鼎 1987 年奥斯卡最佳视觉特效奖。詹姆斯·卡梅隆则完成了《异形 2》与《深渊》两部电影的执导工作，《异形 2》为二十世纪福克斯公司赢回了全球 1 亿 3 千多万的票房，并深远地影响了《异形》电影的世界观，而《深渊》则在完成了詹姆斯·卡梅隆多年夙愿的同时，也完成了他对数字电影特效的初步尝试。此时的詹姆斯·卡梅隆已与六年前的自己不可同日而语，数字特效技术的小试牛刀让他的想象力得到了彻底的释放，他第一次震惊世界的表演马上就要上演。

当年 Hemdale 制片公司为了节省成本，曾作出希望《T1》就在油罐车爆炸后就结束的愚蠢决定。这当然遭到了詹姆斯·卡梅隆的强烈反对，虽然他成功争取到了贯彻自己拍摄目标的权力，但是换来的却是 Hemdale 公司没有为《T1》的宣传花费一分钱的代价。而到了《T2》拍摄的时候，境遇则完全不同，对于制片方来说，不管是詹姆斯·卡梅隆，施瓦辛格，还是斯坦·温斯顿，任何一个人都是他们眼中的摇钱树，所以这一次《终结者》版权在握的 Carolco 公司当然愿意满足拍摄《T2》的任何要求。然后，我们就看到了，配合着詹姆斯·卡梅隆的野心，《T2》果然成为了人类历史上第一部投资过亿的电影。

追杀未来领袖约翰·康纳的终结者升级成了液态金属型机器人 T-1000，担当保护约翰·康纳的保镖从一个普通人类士兵升级成了第一部的 T-800 型终结者；从重型机车到氮气罐卡车再到直升机逐步火爆升级的飞车追逐；榴弹发射器和加特林机关枪等大火力杀器信手拈来；“审判日”的核打击完美地呈现；甚至《T1》柔弱的餐厅服务员莎拉·康纳也锻炼成了一身肌肉的猛女。就这样，《T2》的一切都升级了。大风险投资当然也换来大回报。相对于全球 5 亿 2 千万的票房，1 亿美元的投资现在看来花得太值了，而当时创下的首周末 R 级电影的最高票房纪录也直到 12 年后才被《黑客帝国 2》打破。



▲《终结者2 审判日》海报。



▲斯坦·温斯顿与他的特效王国。


□成长为战士的莎拉·康纳。

元素解析

●CG特效的里程碑——T1000

T-1000在《T2》里横空出世，它冷酷的外表，惊掉人下巴的液态金属特效，即使放在今天看，依然不觉得过时。如果不是《T2》为T-800融入了很多情感戏份，那施瓦辛格T-800的光芒都会被这个电影史上第一个CG角色抢个精光了。

有人说，T-1000是电影特效的分水岭，这话并不过分。纵观《T2》之前的电影，实体模型还是制作电影特效的主流，特效师们会根据剧情需要制作出电影道具和模型的机械联动，再逐帧拍摄动态。如果我们回看《T1》这部电影，特效制作也遵循了这样的路数。以现在的眼光看，终结者对自己挖眼手术桥段和后期伤痕累累的脸庞，多少还是能分辨出石膏与橡胶道具，与施瓦辛格本人的真实样貌也还有一定差距。影片最后，终结者钢铁骨架从火焰中站起来继续追杀目标的桥段，可以看出终结者在走动时会出现不自然的卡顿。这也体现了实体模型拍摄的弊端，即模型动态的丢帧。在《T2》中，尽管有了T-1000液态金属这一复杂设定，但是不论是T-1000肢体变化成锐利的刀锋，还是从地板缓缓站起，或是被各种枪械打得弹痕累累或四分五裂，最后复原的特效都是如此的流畅，没有一丝拖泥带水。这些惊人的特效，让人们第一次体会到了CG特效带给电影的无限魅力。从《T2》开始，电影特效正式走进了CG时代，也从这时起，人类关于电影的想象力得到了肆无忌惮地解放。

不仅如此，T-1000的出现在技术上也为后世留下了宝贵的财富。詹姆斯·卡梅隆凭借着拍摄《T2》的特效经验，与斯坦·温斯顿成立了Digital Domain特效工作室。该工作室后来也为《泰坦尼克号》、《第五元素》、《指环王》等影片制作了精彩的特效场面。2007年，Digital Domain被导演迈克·贝收购，随后该工作室与工业光魔合作，为"《变形金刚》系列"的变形特效立下了汗马功劳。而T-1000液态表面反射的特效程序，也被工业光魔的工程师集成并商业化，慢慢成为了风靡世界的修图软件：Photoshop。





▲T-1000的惊人特效。



▲Digital Domain。

●国人的《终结者》情结

我国很多人对《终结者》的记忆，最初都是来自《T2》。那时的中国，有线电视刚开始走进千家万户，录像带租赁业也开始兴起。当然，还有录像厅开始在街头巷尾红火了起来。正是在这样的大环境下，《T2》走进了中国人的视野。我至今记得《T2》在家乡的有线电视台第一次放映，每个人都被这部电影的强大魅力所震撼，人们也似乎突然被它独特的剧情和视觉特效拓宽了思维和眼界。大家都在惊呼：原来电影还可以这样演。在接下来的很长时间，年轻人的讨论话题总是离不开对于施瓦辛格、T-1000、T-800的讨论，讨论着两个机器人的经典对决，讨论着那个骇人的核弹特效，学着那句著名的"Hasta la vista，baby！"，甚至不知道它是一句拉丁语。《T2》在中国的风靡，也同样改变了年轻人对审美的理解。中国普通大众第一次领略到美国逍遥骑士的魅力。一身机车皮衣，一副酷酷的墨镜，胯下一部粗犷的哈雷机车，成为了那时最帅的造型。

对于我个人而言，这样的电影看一遍显然是不能满足的。我已经记不得租过多少遍《T2》的录像带，跑进过多少次昏暗的录像厅，只为了好好看一看T-1000魅惑冷峻地变形，施瓦辛格令人热血沸腾地旋转霰弹枪退膛。所以，在那个信息闭塞的年代，我依然能把港译名《魔鬼终结者》和台译名《未来战士》以及施瓦辛格拗口的港翻"阿诺舒华辛力加"记得滚瓜烂熟。而施瓦辛格手持霰弹枪，坐在哈雷机车上的经典海报，就一直贴在我房间的墙上，直到上学离家都未曾摘下。那也成为我对《终结者》最美好的回忆。



■《终结者3》海报。

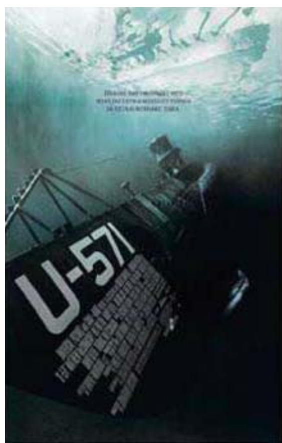
《终结者3 机器的崛起》

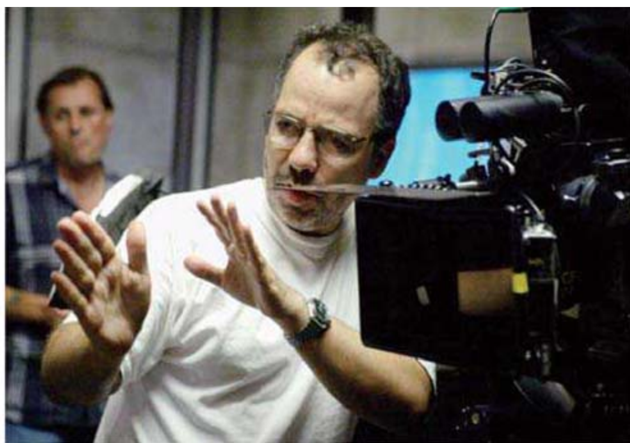
除了性感，一切都很像

1997年平安过去了，诺查丹玛预言的1999年世界末日也没有到来。看来经过《T2》的那场战役，终结者真的拯救了这个世界。是的，No fate but what we make。在詹姆斯·卡梅隆的《终结者》世界里，作为天网起源的终结者芯片被融化在了熔炉里，已慢慢老去的莎拉·康纳坐在摇椅中看着自己的外孙与约翰·康纳在草地上玩耍。这里的未来充满阳光。詹姆斯·卡梅隆在把《T2》提升到了科幻动作片的史诗高度的同时，也把《终结者》的故事写进了死胡同。对于影迷来说，随着时间的推移，《T2》已慢慢走上神坛，对于续集也无太多奢望。如果是狗尾续貂，那还不如就让它静静地待在电影世界的"约柜"中。



■《终结者2》删减结局：已到暮年的莎拉·康纳。





▲乔纳森·莫斯托与他的《猎杀U-571》。

1995年末，《割喉岛》上映。这部“著名”的电影直接导致两个后果，一是让好莱坞在接下来的近十年里不敢触碰任何海盗题材，直到《加勒比海盗》的出现，另一个结果就是让当年豪掷一亿美元砸出《T2》的Carolco公司宣布破产。《终结者》这个热门IP的版权归属问题自然成了大众关注的焦点。1997年，《T2》的制作人马里奥·卡萨（Mario kassar）联合制作人兼好友安德鲁·瓦加纳（Andrew Vajna）以1500万美元的高价买下了《终结者》的版权。制片人买下版权当然也不希望自己花得钱就这样打了水漂，好莱坞毕竟是追逐金钱的场所，只要有赚头，自然会有续集拍摄。就这样，《T3》的拍摄顺理成章地提上了日程。虽然詹姆斯·卡梅隆不再执导《T3》，但作为《终结者》的生父，操一下电影质量的心也是理所应当。因此，卡神拉来了因为拍摄《猎杀U-571》而小有名气的乔纳森·莫斯托来执导该片，并成功劝说了施瓦辛格回归。当然，“成功劝说”大概指的是3000万的片酬。

前一部电影已经到了无法企及的高度，制作续集的压力有多大也就可想而知了。估计就算詹姆斯·卡梅隆亲自接手，想超越《T2》的经典也难于登天。对于导演乔纳森·莫斯托来说，稳妥地完成自己的导演工作可能是个更好的选择。事实上，就连他自己在接受采访时，也低调地表示自己还是想努力讲好一个故事，而不是创造什么新高度。凭心而论，他做得还算不错。

《T3》的故事完全摒弃了《T2》的时间线，也放弃了卡梅隆导演在“《终结者》系列”里努力改变未来命运的基调。1997年的审判日的确没有到来，只是被推迟了。T-850（T-800的升级版）回到2004年的洛杉矶不但要保护已经22岁的约翰·康纳，还要保护约翰·康纳的未来老婆凯特·布鲁斯托。终结者杀手的目标不但有上面提到的两位，还多出了很多未来约翰·康纳的得力助手。可以看出，因为前作故事的完整闭合性，让导演不得不努力通过增加主要角色来拓展剧情。而影片后期，赛伯汀公司内T-1型终结者和H-K巡逻机原型机的亮相，不但开创了T型终结者的起源，还为后续终结者的出现埋下了伏笔。在影片加长版中，甚至还解释了为何T-800都是施瓦辛格的长相。影片的场面上，可以说与前作相比完全不落下风。精彩的追车，各种重型武器的耍帅，新型终结者的独特特效都让人大呼过瘾。2亿美元的投资就是这么用到了刀刃上。施瓦辛格甚至为了一场起重机吊着终结者撞毁一排建筑的戏自掏了150万的腰包。惟一可惜的是，除了为T-850增加了一些搞笑效果，导演乔纳森·莫斯托拍摄得太过中规中矩，使自己的个人风格并没有太多体现。

要说《T3》最大的亮点，当然是那个拥有液态金属外表皮与复杂合金内构的女性终结者T-X了。没错，女人的确抢了州长的风头。先不说T-X厉害不厉害，单是终结者出场终于不再是州长的胸肌晃来晃去，而是划时代的美丽女性胴体时，已经征服了一大批热血宅汉的心。相较于T-1000，T-X不但拥有T-1000随意模拟人类的潜入能力，还配备了很多大火力武器弥补T-1000不能远程攻击的弊端，更拥有纳米传输器这样的黑科技来控制包括T-850在内的任何机器系统。而且她还能联网了。虽然T-X台词不多，但是单靠面部表情与肢体动作来传达意识还是很考验演员的功力，名模克里斯塔娜·洛肯如同她的前辈罗伯特·帕特里克一样，出色地演绎了这个冷血机器人的形象。至于T-X的设计与特效，当然离不开斯坦·温斯顿地又一次保驾护航。T-X的液态金属外表皮特效因为《T2》的制作经验已经驾轻就熟，内构部分则因为女性终结者的关系得到了重新设计。显然这次斯坦·温斯顿并没有将人类骨骼的元素融入T-X中，而是将外星人的设计元素融入其中。看看T-X失去外貌后的脸部特征，是不是与另一个经典科幻恐怖电影《异种》里的外星人长得很相似?

2003年7月2日《T3》上映，虽然已到知天命之年的施瓦辛格松垮的脸颊和胸肌实在难掩他的老态，但毕竟还算老当益壮。《T3》截至2003年10月底全球票房劲收4亿多，而同样在10月，借着《T3》的热度，终结者高票当选了美国加州州长。从那时起，终结者不再是施瓦辛格惟一的标签，加利福尼亚州州长变成了他长期需要扮演的角色，这也为未来“《终结者》系列”的何去何从画上了一个问号。





▲T-X与异种。



▲T-X的演绎需要很好的肢体语言与神态。

《终结者 2018》

废土世界的变形金刚

2007 年,《终结者》的版权又易主了。Halcyon 电影公司以 2500 万美元从马里奥·卡萨和安德鲁·瓦加纳手中购得了《终结者》的所有版权。这时候，终结者本人还在敬业地扮演着加州州长的角色，詹姆斯·卡梅隆则在澳洲醉心于《阿凡达》的制作，根本无暇他顾。对于《终结者》新续集的拍摄，他也是在忙东忙西的时候随口应付了一句："拍吧！"《终结者 2018》(以下简称 T4) 就这样急匆匆地筹备上了。


◀T-600的设定图。



《终结者2018》海报。

制片方选择了 MCG 为导演。MCG 何许人也，翻翻履历会发现，他早年是拍 MTV 出身，然后转行拍摄电影。两部《霹雳娇娃》还不错的票房成绩，让制片方看中了他的赚钱能力。是的，赚钱能力。指望一个只执导过两部特工式"小妞电影"的导演拍摄厚重的末世题材，还要讲出什么新内涵也不太现实。不过，MCG 总是有聚集起一干大牌明星拍摄电影的能力。甚至因为提尔达·斯温顿因为一个龙套角色撂挑子不干了，都能立刻找来海伦娜·邦臣·卡特来顶包。因此我们看到，电影的主角选择了澳洲影星萨姆·沃辛顿和"蝙蝠侠"克里斯蒂安·贝尔分别饰演原型终结者和反抗军领袖约翰·康纳。在早期的剧本设定中，约翰·康纳的戏份并不多，贝尔本应该是原型终结者的人选。但显然贝尔的选片眼光完全看不上最初特效堆积的剧本，他放下话来："我只对故事感兴趣，什么动作、特效对我没有任何吸引力。我告诉 MCG, 只有拿出一份让我能兴致勃勃读下去的剧本，我们才有商量的余地。"然后，可怜的编剧们就对剧本开始了大刀阔斧地改编，克里斯蒂安·贝尔成了约翰·康纳，戏份飙升。如此迁就的诚意，当然也换来贝尔敬业地演出，甚至因为入戏太深，在摄影师犯了错后狂骂了 36 个 F 打头的单词。这个八卦反倒为《T4》赚足了眼球。

剧情设置上，《T4》将故事重心放在了审判日之后的废土世界。虽然 MCG 并不是什么大导，但是敢于利用终结者这个平台，塑造一个崭新的废土世界电影，可见他还是有不小的野心。

以前电影冷冷的都市色调，换成了充满了荒漠和都市废墟的灰黄色；未来感十足，银光闪闪的终结者们也变得破旧且充满铁锈和肮脏的机油；剧情上添加了对核战后人类人性的描写；最大的翻转则是因为时间线的设定，约翰·康纳成了保护者，卡尔·瑞斯变为了被保护的对象。如果把电影里的 T-600、T-800、施瓦辛格元素全部摘除，把《T4》称为《疯狂约翰》(Mad John) 也是蛮合情合理的。可以说,《T4》算是最不像《终结者》的《终结者》电影了。


▲特效还原的年轻州长。

不过，虽然 MCG 总是公开宣称《T4》是新的系列，但它仍然还是延续了《T3》的时间线，而且不胜枚举的致敬也总是不遗余力地讨好着老粉丝们。比如：马库斯遇见卡尔·瑞思问："今天是几号? 哪一年? " 和《T1》里卡尔·瑞斯的第一句台词完全一样；卡尔在影片里穿的 Nike 鞋致敬了《T1》;马库斯夺走卡尔枪的方式与《T2》中 T-800 在酒吧中夺枪如出一辙；马库斯教会了卡尔在《T1》中的挂枪方式；卡尔与《T2》中莎拉·康纳如出一辙的单手霰弹枪退膛；约翰·康纳用枪花的歌《You Could Be Mine》吸引一个摩托终结者，将其改装后，伴着这首歌骑上它驰骋而去，这首歌恰好也是《T2》中少年约翰·康纳骑着越野摩托的那段配乐；当被烧得滚烫的终结者用手挠向约翰·康纳脸后，解释了《T2》中年约翰·康纳脸上的那道疤的来历，当然最后还少不了施瓦辛格本人 CG 形象的客串。如此多的致敬，却又总是想脱离前作的阴影，这样吃力不讨好的做法，也足够让《终结者》粉丝们又爱又恨了吧。


▲锈迹斑斑的终结者。

新型终结者的出场，当然是"《终结者》系列"电影最大的卖点。这次因为时间上比《T1》2029 年的设定早很多，因此出现了很多初级型号终结者，而且海陆空三线齐备，花样繁多。但这次终结者的设计显然不能让影迷满意。对《终结者》一直保驾护航的斯坦·温斯顿老爷子在设计出《T1》卡尔·瑞斯口中的胶皮机器人 T-600 后,便因为骨髓癌离开了这个世界。所以在《T4》中，真正具备传承意义的新型终结者只有 T-600 了。而诸如收割者、水中终结者、摩托终结者的设计多少有点走上了变形金刚的特效路数。驰骋影坛 25 载的《终结者》开始模仿后辈的特效手段也从一个侧面印证了《终结者》不再是视觉特效的领军这一事实。

我们在 In memory of Stan Winston 的同时，可能也要悲观的 In memory of Terminator 了。但没想到在今年，我们又一次看到了终结者的身影，而且还是一张无比熟悉的老面孔。

《终结者 5 创世纪》

讨巧的致敬与重启

（以下有剧透，如还未观看，请自行跳过此段。）

《终结者》似乎总是有拍一部电影就让一个电影公司破产的魔咒。我们都知道，2009 年的《T4》并不是很成功。电影在口碑和票房上的表现都不是很好看，2 亿多的投资，北美票房仅 1 亿 2 千万，而全球收账 2 亿多票房的大部分也归了拥有海外发行权的索尼，这着实让《T4》的制作公司 Halcyon 有些吃不消了。2010 年 9 月申请破产保护的 Halcyon 不得不把《终结者》版权又摆上了拍卖桌。本来索尼和狮门影业是最被看好的收购公司，但最后竟然被一个风险投资公司 Pacificor 以 2900 万收购。风险投资公司毕竟是个投机机构，收购后第一件事就是停止了《终结者 2018》后两部的拍摄计划，炒了 MCG 的鱿鱼，继而在 2011 年 5 月将其卖给了电影制作人梅根・埃里森。说来也巧，梅根・埃里森还是詹姆斯・卡梅隆前妻凯瑟琳・毕罗格导演的电影《猎杀本拉登》的制片人。世界真是好小啊！不过虽然《终结者》版权在握，但就如漫威限制超级英雄版权条款一样，如果 2018 年前不拍出一部《终结者》电影，版权就会回到詹姆斯・卡梅隆手中。恰好在完成版权归属的同年，我们的施瓦辛格州长也卸任了。反正州长大人确实也想重返影视圈了，那《终结者 5》（以下简称 T5）回归这件事也就是顺水推舟了。



▲从左至右为杰西卡・查斯坦，梅根・埃里森，凯瑟琳・毕罗格。

作为多年“《终结者》系列”老粉丝，笔者对新《终结者》电影的评价总是会缺乏应有的客观。就个人而言，我当然希望有新《终结者》电影能够上映，但看看施瓦辛格已经 60 多岁的高龄，来演一个毁天灭地的终结者？这确实让我对他画上一个尚能饭否的问号。《T5》演员阵容的发布也在开始时让我对这部新《终结者》并没抱太高期望。在我看来，一个好导演，恰如詹姆斯・卡梅隆，应该有能够选出绝对适合角色的演员的眼光，并让演员间有好的化学反应，不论演员是否大牌。看看当年的《T1》、《泰坦尼克号》、《阿凡达》，这些电影都没有选择当时名气如雷贯耳的大明星，却能让观众感觉这些角色就是演员本色出演。反观《T5》：艾米莉亚・克拉克、杰森・克拉科、杰・科特尼、马特・史密斯、李秉宪这些演员，每一个都算小有名气，甚至都有让人印象深刻的标志性角色，但是似乎每个人的气场相互之间都不太好找到契合点，让人对他们之间的对手戏深感担忧。不过，在观影完毕后，我很庆幸，我的预判是错误的。

如果不是因为多重时间旅行的设定让我颇感无聊，我足可以给《T5》打出满分的成绩单。深究起来，《T5》的剧情可以细分为三段。首先开篇塑造了 2029 年那场前四部都没有描述的最终决战和终结者的传送过程；其次，结合新剧情重新演绎了 1984 年《T1》的经典桥段；最后去到 2017 年的时代，开启《终结者》新三部曲的新篇章，这样的剧情设定是相当讨巧的。

开篇即展现了 2029 年宏大的末世战争场面，人类反抗军攻入天网的总部，与各种型号终结者展开了最后的厮杀。看了这么多年的《终结者》，这个传说中的最终一战只存在于粉丝们的想象里，甚至整体世界观本就在未来的《T4》都小气的仍然是终结者之间的单体肉搏。《T5》一开篇就展现了高潮的战争场面和 T-800 走入时间机器的历史性时刻，也算圆了很多老影迷的一个心愿。

紧接着，T-800 与卡尔・瑞斯返回了 1984 年，上演了《T1》开篇的桥段。除了演员不再是以前的扮演者，镜头拍摄、角度、音乐、故事发展都与《T1》保持了完全的一致，不得不说这是一个很聪明的致敬桥段。当剧情推进到一定长度，让人就快产生“难道这就是照着重拍吗？”的感觉时，突然老 T-800 和 T-1000 同时出场，打破了《终结者》粉丝的所有惯性思维。这一段重回 1984 年的设置不但用完全一致的镜头致敬了《T1》，让老粉丝们感动不已，还有重要的一点是弥补了当年卡梅隆想在《T1》中就让 T-800 与 T-1000 同时出场而不能实现的小遗憾。也难怪卡梅隆本人把这部电影算作他心中“《终结者》系列”的第三部。



▲终结者第一次踏入时间机器的历史时刻。



■《终结者5 创世纪》海报。

当主角们悉数穿越（请原谅我用了“穿越”这个俗词）到 2017 年后，则真正标志着“《终结者》系列”大刀阔斧的重启了。

在这个时间段，超级电脑天网变成了新型操作系统：Genisys（创世纪）。我个人认为这也是一个很不错的重启设定，毕竟当年《T1》上映的年代，还是冷战思维和机械忧虑占主流，已不太适合当今的环境和观念。约翰・康纳则作为新型终结者——T-3000 登场。说实话，T-3000 除了设定上的纳米粒子机器人无限修复和重组能力外，并没有让人特别印象深刻的战斗桥段，反倒是经常被老 T-800 压着打。所以 T-3000 可以说是历届终结者明星里最无存在感，最不惊艳的一个了吧。

按照以前的设定，萨拉・康纳都是被卡尔・瑞斯保护的对象。这次来个反转，莎拉・康纳经过多年的培养，战斗能力已不比卡尔・瑞斯差，而她倔犟的性格则与卡尔・瑞斯产生了很多摩擦。这样的设定让这对情侣上演了多次斗嘴桥段，为本片增加了很多笑点。艾米莉亚・克拉克与杰・科特尼两位演员毕竟还是年轻人，演这种颇有偶像剧感觉的桥段还是很驾轻就熟。而我们的老州长，这次不但是个终结者保镖，还承担了一个莎拉父亲的角色。施瓦辛格把那种机器人缺少情感却在不经意间慢慢流露出对萨拉的关心与对卡尔这个“女婿”的敌意表现得淋漓尽致。如果说《T2》终结者的父亲角色是深沉的，那《T5》终结者的父亲角色则是温情的。惟一可惜的是，最后 T-800 没有牺牲甚至升级为了 T-1000 型号的反转结局实在感觉与《终结者》的整体气质不搭调。



另外，《T5》还为续集留了悬念：究竟是谁派T-800回到莎拉·康纳的童年这个悬念还没有揭开；饰演Doctor Who的马特·史密斯扮演了天网实体形态，如此有粉丝源的演员在本片的出场并不是很多，后续肯定会有更重的戏份等着他。虽然因为整体票房不高，已经走上流程的两部《终结者 创世纪》后续电影拍片期已经被延后，但我还很渴望在以后的续集中看到终结者对着镜头举起大拇指的经典镜头！

◀T-3000从火中走出致敬了《T2》的T-1000。

终结者的华丽“零件”

“《终结者》系列”虽然渐渐日薄西山，但毕竟叱咤影坛三十一年，影片中出现的很多台词与道具已经成了《终结者》的标志。而每一部新《终结者》的上映，也毫不掩饰地引用前作台词与桥段来致敬经典（看看《T5》照抄都抄了多少）。这些元素就好像一个摇滚青年的金属配饰，没有它们的点缀，一切都会显得缺少光彩。

《终结者》六大经典台词

●I WILL BE BACK!

《T1》上映时，我们的终结者还远在欧洲拍他那部“破片”《女王神剑》。当施瓦辛格回到美国走出机场，一群欢呼的人群围上来让他说那句台词。此时的施瓦辛格还不知道让他说的是哪句。直到人们喊着：“快说I will be back!”时，他才真的觉得，这次他火大了！



《T1》：当终结者以一副宽边墨镜，一袭机车皮衣对警局前台说完一句：”I will be back!”后，转身出门，驾驶一辆汽车撞到前台，随后屠戮了整个警察局。至此，终结者就稳坐在了机器人杀手排行榜第一的位置，而那一句冰冷的”I will be back!”则成了影迷们的最爱。



《T2》：当终结者与康纳母女一起杀到赛博汀公司一楼，不想已被特种部队包围，对方还释放了催泪瓦斯。这时，终结者转过头对母子二人说：”Stay here , I will be back·”，随即出去解围。这一次不同于《T1》的机械与冷血，让T-800充满了可靠感与安全感。



《T3》：这可能是说”I will be back!”花样最多的一部电影了。不但有”I will be back!”，还有“She will be back!”，甚至在驾驶武装直升机撞向T-X后，从飞机残骸中走出来，第一次说出了现在时的”I’m back!”



《T4》：弱化存在感却最包含感情的一次“I will be back!”。当约翰·康纳准备去天网基地营救卡尔·瑞斯时，回头对自己的爱人说了这句话。作为一个普通人，约翰·康纳没有刀枪不入的钢铁之躯，也没有各种武器专精，还要义无反顾地一头扎进敌人的大本营，回不回得来可真不像终结者们说得那么轻松。扮演约翰的贝尔，轻轻的一句：“I will be back！”就将约翰的去意已决，又对怀孕爱人的不舍表现得淋漓尽致。



《T5》：为了阻止T-3000的追击，T-800回头说了句：“I will be back!”就跳下直升机，以身躯撞上了T-3000驾驶的飞机。莎拉·康纳没来得及反应，回应了一个“ah？”正如莎拉的这个反应，现在的孩子看这部电影或许也已经体会不到这句话对影迷们的意义了吧。

●NO FATE BUT WHAT WE MAKE

台词全句是：There is no fate but what we make for ourselves. 正如我前文所述，这句话是我在“《终结者》系列”中最喜欢的一句。这句话也是詹姆斯·卡梅隆的两部《终结者》关于命运已注定，却仍然要努力去改变的信念贯彻得最到位的一句台词。



《T1》：卡尔·瑞斯与莎拉·康纳躲过了终结者在警局内的追杀，躲藏在路桥下。在喘息间隙，卡尔·瑞斯将约翰·康纳捎给莎拉的话告诉了她，里面有一句话：The future is not set. 这就是no fate的原型。《T2》上映后，在《T1》加长版中则把这句话加了进去。



《T2》：莎拉·康纳在木桌上刻下了“NO FATE”两个单词，然后梦见了那个著名的核打击。惊醒后，正是受到刻在桌子上这句话的鼓舞不再逃跑，决定杀掉开发天网的设计师戴森，希望能反杀天网于摇篮。



《T3》：莎拉·康纳离世，按照遗愿她的骨灰被洒在了大海，但依然保留了骨灰存放处，并在其中藏匿了大量武器以备不时之需。可以看到，龛外刻下了“NO FATE BUT WHAT WE MAKE”。



《T4》: There is no fate but what we make. 这句台词出现在了片尾。不过因为全片显然也不打算贯彻詹姆斯·卡梅隆传递的理念，在片尾匆匆忙忙加上这么一句，颇有种与前系列强拉关系的感觉。

●COME WITH ME IF YOU WANT TO LIVE.



《T1》: 在黑科技酒吧，卡尔·瑞斯第一次放倒了终结者 T-800，并对吓傻了的莎拉·康纳说出了这句话。



《T2》: 莎拉·康纳在设法逃出精神病院时，被医护人员追捕。在逃跑途中，与赶来的 T-800 撞个满怀，让莎拉·康纳吓得失魂落魄。这时终结者的一句：Come with me if you want to live. 摆明了他的立场。



《T3》: 凯特·布鲁斯托眼看着自己的未婚夫变成了 T-X，随后 T-X 又被 T-800 一火箭炮轰飞，一大串突发事件让其吓傻了，这时约翰·康纳打开车门对她说："Do you want to live? Come on!"



《T4》: 少年约翰·康纳带领还闹不清状况的马库斯逃离 T-600 的追杀时说出了："Come with me if you want to live."



《T5》: 莎拉·康纳驾车撞飞了 T-1000，解救了危难中的卡尔·瑞斯，打开车门说出了这句话。这也是第一次这句经典台词的诉说对象是卡尔·瑞斯自己。

●GET OUT

终结者每次抢夺座驾，总要说上这么一句毫不讲理的话。



《T1》: T-800 露出血肉模糊的机械脸，对两个看到他面容吓得屁滚尿流的司机说了句："Get out." 便开走了他们的油罐车。



《T2》: 大概是科幻电影史上最帅的劫机镜头。T-1000 开着摩托在高楼上冲向了一架直升机，随后用脑袋撞开了直升机前挡风，以液态形式滑进了驾驶室，对驾驶员说到："Get out." 被吓傻的驾驶员随即从高空跳了下去。



《T3》: 被起重机车吊着的 T-850 与一辆救火车撞个正着。T-850 随即控制了方向盘，一句 "get out" 后，将一群消防员挤下了汽车。撞歪墨镜的瞬间也顺便致敬了《T2》中 T-800 被打歪的眼镜。



《T4》: 马库斯要与卡尔·瑞斯还有小星分道扬镳，小星坐在车上不愿意下来，马库斯随即喊出了："Get out!" 这也是惟一一次喊这句话不是用来抢车。



《T5》: 老州长被 T-3000 轰飞，一头撞进了警车的前挡风，并对两位吓傻的警察说出了："Get out!" 这个桥段顺便也致敬了《T2》T-1000 抢直升机。

●HASTA LA VISTA, BABY



在《T2》中，当 T-1000 的液态金属被液氮冻住，T-800 拿起手枪对 T-1000 射出了让其粉碎的一枪，并很酷地说出了：Hasta la vista, baby! 从这时起，终结者已经不再只会说出 "You are terminated"，而是学会了人类耍酷的语言方式。这个桥段不但是"《终结者》系列"里最帅的桥段，也是施瓦辛格影史最帅镜头。可惜如此经典的台词，并未在后续的"《终结者》系列"中有所延续。

●I NOW KNOW WHY YOU CRY, BUT THAT'S SOMETHING I CAN NEVER DO.



《T2》的最后，T-800 要自我毁灭，这让约翰·康纳流出了伤心的眼泪。终结者一边擦掉约翰的眼泪一边说出了：我现在知道你为什么会哭了，但是这是我永远也学不会的。这句让人泪奔的话，标志着 T-800 不再单单是个杀人机器，与孩子的朝夕相处，已经让他学会了如何去感受，并明白了生命的意义。用莎拉·康纳最后的话说：如果一个终结者机器人，明白了生命的意义，那未来应该是充满希望的吧。

《T3》中，T-850 抢下了这辆警用摩托追赶 T-X，阻止了 T-X 对约翰·康纳和凯特·布鲁斯托的追杀。正是 T-850 驾驶这辆摩托被起重机勾住，撞向一排建筑的一场戏，让施瓦辛格自掏了 150 万美元。

终结者的六大坐骑

●本田CB750





《T1》中，终结者驾驶这辆本田 CB750 展开了对莎拉·康纳和卡尔·瑞斯的公路追杀。也就是从这一时刻开始，“《终结者》系列”与重型摩托再也分不开了。

●本田XR100





在《T2》中，约翰·康纳驾驶这辆本田 XR100 越野摩托躲避 T-1000 的追杀。在《T5》中，我们可以看到少年卡尔·瑞斯也在摆弄着这辆 XR100，显然这也是在向前作致敬。

●川崎KZP警用摩托





T-1000 就是驾驶这辆警用摩托，撞向了尚在空中盘旋的直升机，并用华丽地变形，钻进了直升机内。

●INDIAN CHIEF 警用摩托





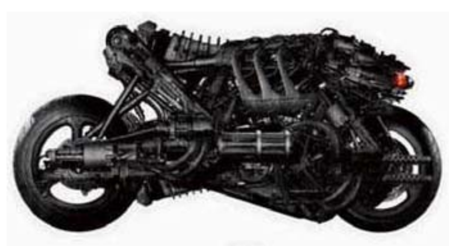
●哈雷FATBOY





如果说哪辆摩托车与终结者 T-800 最配，那一定是这辆哈雷 fatboy。哈雷硕大的四排气口，镀铬的金属光泽，发动机巨大的轰鸣声，都与施瓦辛格壮硕的身躯相得益彰。而在电影中，终结者骑着这辆哈雷机车，也完成了诸如旋转霰弹枪退膛，从空中飞跃而下的经典动作。在《T5》中,T-3000 也驾驶了这辆摩托，完成了对《T2》的致敬。

●杜卡迪 终结者摩托





在《T4》中，斯坦·温斯顿特效工作室利用杜卡迪摩托车的外形并结合终结者的骨架设计了这款《T4》中出彩的新型终结者——摩托终结者。而这个新终结者摩托也不负众望地完成了很多火爆追车场面。不过该摩托并没有设计握把和脚踏板，骑在上面的约翰·康纳应该不会太舒服。

终结者的十大枪械

《终结者》作为枪战系电影，枪械必然有着举足轻重的地位。电影中各种大火力武器一登场，瞬间就能将电影气氛点爆。而导演们显然也懂得好马配好鞍的道理，将各种不同的武器握在不同人的手里，也彰显了各角色独具个性的气质。

●AMT Hardballer ·45 longslide





《T1》海报中，T-800 手持的就是这把手枪。该枪是由 AMT（Arcadia Machine & Tool）公司研制的全不锈钢自动手枪，在《T1》中的型号是·45 口径，7 英寸加长枪管，并配备了镭射瞄准镜。在早期对所有叫莎拉·康纳的人无差别刺杀时，T-800 一直使用的是该枪。有趣的是，在 80 年代初期，因为镭射瞄准镜极耗电量，电池的瓶颈让其并未普及。道具组不得不为该枪连上了外接电池，并绑在了施瓦辛格的胳膊上，当要瞄准时施瓦辛格需自己手动打开镭射瞄准。

●Ithaca 37





Ithaca 37 全称伊萨卡 37 型泵动霰弹枪，是由伊萨卡公司于 1937 年推向市场。《T1》中为 -12Ga 口径，加长 7 发弹仓的版本。卡尔·瑞斯在刚回到 1984 年，摆脱掉警察的追捕后，便顺手偷走了放在警车里的这把霰弹枪。而伊萨卡 37 也确实是当时洛杉矶警局配枪。后来卡尔·瑞斯锯掉了霰弹枪的枪托，将其挂在风衣内的肩上，方便自己在街上走动。正是这把枪在卡尔·瑞斯与终结者第一次交锋时，将 T-800 轰出了黑科技酒吧。

●SPAS-12与AR-18





SPAS-12 即特种用途自动霰弹枪（Special Purpose Automatic Shotgun），12 指的是 -12Ga 口径。这款枪械由意大利弗兰克公司于 70 年代生产，在 90 年代因为被评定为大杀伤武器而被禁止民间市场流通。AR-18 为阿玛莱特（Armalitear）公司于 60 年代设计的突击步枪，但是并没有流行起来。七十年代因为爱尔兰共和军用非正规渠道购入，获得了“寡妇制造者”的名声。这两把枪必须要一起做介绍，因为正是终结者在说出“I will be back!”后，双持这两把卸掉枪托的枪对警局展开了屠杀。这两把枪本是需要双手操控的武器，在武器专精的终结者手里，却单手操控自如。

●Winchester 1887

此枪是由著名枪械设计师勃朗宁为温彻斯特公司设计的杠杆式霰弹枪，也正是温彻斯特公司





的杠杆专利让终结者耍出了史上最帅单手转动式退膛上弹。不过《T2》中道具组为了实现这个动作，为那把温彻斯特 1887 专门修改了扩大直径的杠杆环并去掉了扳机环，这样能够让施瓦辛格将这把枪转动起来并扣动扳机。

●M79 grenade launcher





该枪为美国 60 年代设计的 M79 式 40mm 榴弹发射器，后期因为 M16 可挂式榴弹器的出现而渐渐退出历史舞台。因为榴弹发射器是以炮弹发射为原理的便携式武器，因此有很强大的杀伤力。终结者 T-800 用这把枪毁掉了包围赛伯汀公司的警车，并在对抗 T-1000 的最后时刻，用该枪射出了最致命的榴弹，将 T-1000 轰进了熔炉。

●M134 Minigun









Minigun是由通用电器公司为小型承载力差飞机和直升机设计的加特林原理机关枪，因为其高速旋转的枪管，射出的子弹可以造成相当广泛的杀伤力。在《T2》中，终结者拿起这件武器微微一笑，约翰·康纳随口而出："That's definitely you."从此，Minigun成了终结者的标配武器。在《T2》，终结者用它击退了包围的警察并造成零杀伤；在《T3》，终结者夺下T-1的挂式Minigun肆意扫射；在《T4》,Minigun又成了T-600的强大武器。

●Remington 870







该枪即雷明顿870泵动霰弹枪。在《T2》中，莎拉·康纳使用的是折叠式枪托，加长弹仓的型号。莎拉·康纳用这把枪一边上演了单手退膛的绝技，一边一枪枪将T-1000逼到熔炉边缘，只等T-800的最后一击。而在《T4》中，该枪致敬意义则大于枪械本身。马库斯利用该枪表演了终结者的夺枪绝技，并用该枪教会了卡尔·瑞斯将枪挂在手臂上的方式，而卡尔·瑞斯也利用该枪上演了单手退膛。

●Browning M1919A4





该枪是美军通常装备在坦克上的勃朗宁重机枪，在《T3》中为其加装了便于携带的弹鼓。终结者T-850一手拿着这把勃朗宁，一肩扛着巨大的棺材，又一次开始了驱逐警察的日常工作。不得不说导演乔纳森·莫斯托很聪明，利用火力强大的勃朗宁不但致敬了《T2》的经典桥段，又不落俗套地为自己的《终结者》创造了新的经典时刻。

●Barrett M82A1





毕竟终结者为渗透型机器人，所以多为近中程的战斗，没有多少远距离武器发挥的空间。而在《T5》中，则第一次出现了狙击枪的身影。Barrett M82A1即著名的巴雷特远程狙击步枪（Long Range Sniper Rifle），因其配备·50口径强力弹药，可有效攻击卡车，战斗机甚至掩体后的人，而又被称为"反器材步枪"。因此，在《T5》中，莎拉·康纳躲在远处用该枪一枪击穿了刚回到1984年的T-800，一击致命，并让施瓦辛格多年后再一次作出了举起大拇指的经典动

小编与上帝

《游戏·人》第59辑 读者调查

1.您对本期杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章，以及您希望减少版面的版块内容。
2.您是通过何种渠道买到本期杂志的?
3.您希望《游戏·人》进行哪些方面的改进与变化，希望更多地看到哪些类型与主题的文章?
4.本期《游戏·人》开始升价，并开始赠送别册以感谢各位游戏人们一直以来的支持，请问您对赠品是否满意？有没有对于赠品内容上的建议?



Email 地址：gamer@ucg.cn
官方微博：@ 游戏机实用技术官博
官方微信：UCG1998

认真聆听，做你们心中的游戏·人！

前言：进入今秋十月之后也就迎来了秋季新番的动画热潮，随之也迎来了不少新的歌曲。十月新番里既有新曲，也有前半季曲目的继续沿用。动画相关的音乐新旧交错，而游戏的音乐也迎来不少新鲜血液，《MGS V》等大作的相继发售也使得玩家们耳边又多了一些日常反复播放的曲目。

序号	曲目	出自	演唱者
01	その时、苍穹へ	TV 动画《苍穹之法芙娜 EXODUS》第九话插入曲	angela
02	暗夜航路	TV 动画《苍穹之法芙娜 EXODUS》第一季片尾曲	angela
03	Writing's On the Wall	电影《007 大破幽灵危机》的主题曲	Sam Smith
04	Quiet's Theme	《潜龙谍影 V 幻痛》插曲	Stefanie Joosten
05	《巫师 3 狂猎》DLC “石之心”主旋律	《巫师 3 狂猎》DLC “石之心”	–
06	拉尔凡尼神庙	《巫师 3 狂猎》DLC “石之心” BGM	–
07	天赋者带来的厚礼	《巫师 3 狂猎》DLC “石之心” BGM	–
08	ヌエドリ	《传颂之物 虚伪的假面》主题曲	Suara
09	Shine!!	TV 动画《偶像大师 灰姑娘女孩》第二季主题曲	CINDERELLA PROJECT
10	The Man Who Sold the World	《潜龙谍影 V 幻痛》插曲	David Bowie
11	ストレスフリ－	日剧《民王》主题曲	miwa
12	Drink Up, There_s More!	《巫师 3 狂猎》BGM	–
13	Truth and Power	《泰坦之魂》BGM	–



《游戏·人》第五十九辑音乐收藏介绍

1 その时、苍穹へ

作词：atsuko　作曲：atsuko・KATSU　演唱：atsuko

行け 行け 行け 行け 飞べ 飞べ 飞べ 声高に进め
行け 行け 行け 行け 飞べ 飞べ 飞べ 苍穹へ深く

限りない战いの 暗の狭间を照らす
君の真っ直ぐで 不器用な微笑み

行け 行け 行け 行け 飞べ 飞べ 飞べ 声高に进め
行け 行け 行け 行け 飞べ 飞べ 飞べ 苍穹へ深く

その时
“今”を生きて “今”に泣いて
言叶は上澄み 耐える痛み 君となら
时代を越えて强くなれる
理解と理性が 野性を覆いつくす前に

生きる意味 役割を 受け入れた时こそが
几度 几度となく 访れるスタ–ト

行け 行け 行け 行け 飞べ 飞べ 飞べ 声高に进め
行け 行け 行け 行け 飞べ 飞べ 飞べ 苍穹へ深く

その时
感伤舍てて 感情抱いて
记忆呼び覚ます ぐっと研ぎ澄ます 见つめ合う
“いつか”なんて无いと思う
きっかけは一つ 君と一つ 呼吸重ねて

行け 行け 行け…飞べ 飞べ 飞べ…



行け 行け 行け 行け 飞べ 飞べ 飞べ 声高に进め
行け 行け 行け 行け 飞べ 飞べ 飞べ 苍穹へ深く

その时
“今”を生きて “今”に泣いて
言叶は上澄み 耐える痛み 君となら
时代を越えて强くなれる
理解と理性が 野性を覆いつくす前に

去吧 去吧 去吧 去吧 飞吧 飞吧 飞吧 高声前进
去吧 去吧 去吧 去吧 飞吧 飞吧 飞吧 前往苍穹的深处

照亮着无止尽的战斗 那黑暗的隙缝的
是你那率直 而又笨拙的笑容

去吧 去吧 去吧 去吧 飞吧 飞吧 飞吧 高声前进
去吧 去吧 去吧 去吧 飞吧 飞吧 飞吧 前往苍穹的深处

在那个时候
在“现在”活着 为“现在”哭泣

言语沉淀在深处 承受着痛苦 不过如果是和你一起的话
就能够跨越时代变得更强
在理解和理性被野性所覆盖之前

正是在接受了活着的意义 与职责的时候
开始的时刻 反反复复地来临

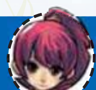
去吧 去吧 去吧 去吧 飞吧 飞吧 飞吧 高声前进
去吧 去吧 去吧 去吧 飞吧 飞吧 飞吧 前往苍穹的深处

在那个时候
舍弃伤感 拥抱情感
唤醒了记忆 擦亮了视线 凝视着彼此
没有所谓的“总有一天”
契机只有一个 与你合为一体 重叠彼此的呼吸

去吧 去吧 去吧…飞吧 飞吧 飞吧…

去吧 去吧 去吧 去吧 飞吧 飞吧 飞吧 高声前进
去吧 去吧 去吧 去吧 飞吧 飞吧 飞吧 前往苍穹的深处

在那个时候
在“现在”活着 为“现在”哭泣
言语沉淀在深处 承受着痛苦 不过如果是和你一起的话
就能够跨越时代变得更强
在理解和理性被野性所覆盖之前



秋沙雨推荐

在Mk.Sein和Mk.Nicht出现在战场上空时，随之响起的就是Atsuko的歌声，仿佛要将战场的绝望一扫而空，热情而悲壮的音乐在歌颂即将到来的胜利，也在为两人燃烧的生命而悲伤。十年来，《苍穹之法芙娜》系列”的所有歌曲都是angela的两位成员嵌合着主题所创作的，目睹着两个主角从错过到重逢再到终于迎来并肩作战的时刻，这首《その时、苍穹へ》对于即将迎来生存界限的两人来说是再合适不过的诠释。

2 暗夜航路

作词：atsuko　作曲：atsuko・KATSU　演唱：angela

苦しみの海に一人　小舟で漂っていた
膝を抱え込んで　誰にも泪　見せぬように

ライラライラライライレレイレオオオ
流れに身を任せるだけで　棹(かい)も掴めないまま

ありふれた瞬間(とき)を　取り戻せなくて
仆はきっと　大人になったの
傷ついた身体　愈す間もなくて
暗夜航路　灯火　探して

小舟を漕ぎ出すことで　逃れられることがあるの
人は動かないと　ハラリと　崩れ落ちるから

ライラライラライライレレイレオオオ
夜明けなど二度と来ないような
置き去りのままの影

真っ暗な世界は　淀んだ心に
追い打ちをかけるように　落とす
锚(いかり)を沈めて　长居はしないさ
暗夜航路　今だけ　ゆらら

纸一重の　生と死を
この先　何度歌うのだろう
ざわめく水面(みなも)は　バラード
优しく　強く　时に恐ろしく　呜呼

ありふれた瞬间(とき)を　取り戻せなくて
仆はきっと　大人になったの
伤ついた身体　愈す间もなくて
暗夜航路　灯火　探して

真っ暗な世界は　淀んだ心に
追い打ちをかけるように　落とす
锚(いかり)を沈めて　长居はしないさ

暗夜航路　今だけ　ゆらら

ライラライラライライレレイレオオオ
ライラライラライライレレイレオオオ
オオオオ


秋沙雨推荐

比起十年前第一季动画那首悲怆的《Separation》，《暗夜航路》带给观众更多的是悠扬感。渴望归所的人寻找着家乡的灯火，踏上旅途的人寻找着终点的灯光。在动画的第十四话，这首片尾曲也迎来了属于角色个人的特别剪辑版，愿离家的游子化作那飘荡的萤火，回到孕育他的这片土地。

独自一人在痛苦的海洋上 乘坐着小船飘荡
抱紧着双膝 为了不让任何人 看到流下的眼泪

LailaLailaLailailele WoWoWo
就这样随波逐流 不去握住那划桨

无法夺回 那一如既往的瞬间
我一定是 成为了大人
就连受了伤的身体 也没有等待治愈的时间
在暗夜的航路里 寻找着灯火

划动着小船踏上前路 又能够逃离往何方
人如果停止不动 就会缓缓地崩坏

LailaLailaLailailele WoWoWo
仿佛就像是黎明不会再到来一般
只留下离去的身影

一片漆黑的世界 就像是给沉淀的心
带来着后续的伤害 落下帷幕

船锚沉入水中 也不会长居于此
在暗夜的航路里 哪怕只有现在 悠悠飘摇

一纸之隔的生与死
还要在前路高歌几次
晃动的水面响起了歌谣
温柔而坚强 有时又恐怖 啊啊

无法夺回 那一如既往的瞬间
我一定是 成为了大人
就连受了伤的身体 也没有等待治愈的时间
在暗夜的航路里 寻找着灯火

一片漆黑的世界 就像是给沉淀的心
带来着后续的伤害 落下帷幕
船锚沉入水中 也不会长居于此
在暗夜的航路里 哪怕只有现在 悠悠飘摇

LailaLailaLailailele WoWoWo
LailaLailaLailailele WoWoWo
WoWoWoWo

3 Writing's On the Wall

作词：Sam Smith、Jimmy Napes　作曲：Sam Smith、Jimmy Napes　演唱：Sam Smith

I've been here before
But always hit the floor
I've spent a lifetime running
And I always get away
But with you I'm feeling something
That makes me want to stay

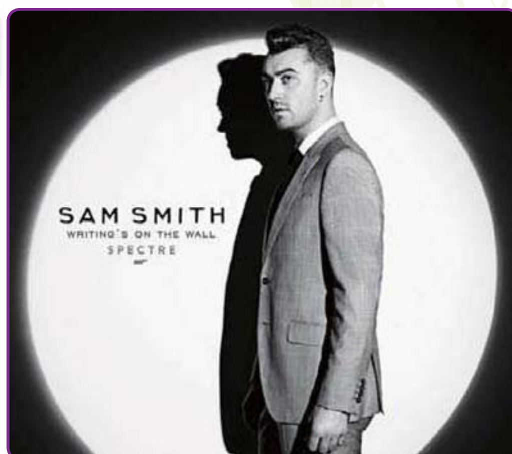
I'm prepared for this
I never shoot to miss
But I feel like a storm is coming
If I'm gonna make it through the day
Then there's no more use in running
This is something I gotta face

If I risk it all
Could you break my fall
How do I live how do I breathe
When you're not here I'm suffocating
I want to feel love run through my blood
Tell me is this where I give it all up
For you I have to risk it all
Cause the writing's on the wall

A million shards of glass
That haunt me from my past
As the stars begin to gather
And the light begins to fade
When all hope begins to shatter
Know that I won't be afraid

If I risk it all
Could you break my fall
How do I live how do I breathe
When you're not here I'm suffocating
I want to feel love run through my blood
Tell me is this where I give it all up
For you I have to risk it all
Cause the writing's on the wall
The writing's on the wall

How do I live how do I breathe
When you're not here I'm suffocating
I want to feel love run through my blood
Tell me is this where I give it all up
How do I live how do I breathe
When you're not here I'm suffocating
I want to feel love run through my blood
Tell me is this where I give it all up
For you I have to risk it all
Cause the writing's on the wall




简子君推荐

这首歌曲是《007 大破幽灵危机》的主题曲，单曲公开后一举登上了英国 MV 排行榜单的首位，也是“《007》系列”电影主题曲首次荣登榜首。这首歌曲的旋律秉承了电影的一贯曲风，演奏恢弘的管弦乐的演奏很容易让人辨识出歌曲的出处。不过因为歌曲由一名 90 后的年轻歌手演唱，Sam Smith 以其独特的真假音转换唱法，带给了歌曲不同于系列以往的别样风情。

我曾功成名就
也常失败坠落
穷尽毕生跋涉
也会抽身畏缩
一日同你邂逅
我愿毅然坚守

我已箭在弦上
我可弹无虚发
狂风暴雨正在眼前
若我想安然渡险
逃避无济于事
便只能迎难而上

若我豁出所有
你是否会救我于水火
如何偷生，如何苟活
置你险地亦是扼我咽喉
我将为爱浴血奋战
是否已到舍身时刻
为你万物皆留身后
只因海誓山盟

无数细碎过往
纠缠难以释怀
星辰现身天际
人间无限昏沉
愿景走向幻灭
我当挺身而出

若我豁出所有
你是否会救我于水火
如何偷生，如何苟活
置你险地亦是扼我咽喉
我将为爱浴血奋战
是否已到舍身一刻
为你万物皆留身后
只因海誓山盟
山盟海誓

如何偷生，如何苟活
置你险地亦是扼我咽喉
我将为爱浴血奋战
是否已到舍身一刻
如何偷生，如何苟活
置你险地亦是扼我咽喉
我将为爱浴血奋战
是否已到舍身一刻
为你万物皆留身后
只因那海誓山盟

4 Quiet's Theme

作词：Ludvig Forssell　作曲：本田晃弘　演唱：Stefanie Joosten

Huuuuuuuh… Huuuuuh–hu–huuuuuuh…
Huuuuuhhh–huuuuh… Huuuuh–hu–huuuh
Birds in the sky
Carry these words for me.
Life tasted sweet
It let me live
It let me breathe

Love hurt so bad
But still
Saved my soul
Flowers of a brighter past
They bloomed so free
Beneath the sun

Memories
I want to give them to you
So you can see
What we left there
When all hope bleeds out
What remains is doubt
Should've left it all for you
For tomorrow
As your time draws near
Will you live in fear
Could have left it all for you
But we let go

嗯哼哼哼…… 哼哼…… 哼哼哼……
天空中小鸟
为我带来这段话
生活是那样的甜蜜，
让我活着，
让我呼吸。

爱伤我这样深
但却
拯救了我的灵魂
过去美好的花朵
她们在阳光下
绽放地如此自由
美好的回忆
我想要将它们送给你
那样你就能看到
我们在那里留下过的东西
万一所有希望都流逝了
又或者还有任何的存疑
所以应当将它们都留给你
留给明天
随着那一刻愈来愈近
你会感到害怕吗
我能将所有一切都给你
除了我们分开


简子君推荐

玩游戏的时候大家都知道静静是个喜爱音乐的妹纸，这首静静的主题曲，就是有静静的真人演员 Stefanie Joosten 亲自演唱的。虽然有时会对游戏中不停哼歌的静静有种不厌其烦的感觉，不过这首歌倒是颇能打动人心。简单却又深刻的歌词与《潜龙谍影》系列”的逼格十分契合，主歌的哼唱过后，在歌曲的中间部分响起的提琴声让原本带着希望的歌曲出现一丝悲凉，结尾的戛然而止更是神来之笔。

5 《巫师 3 狂猎》DLC“石之心”主旋律

作曲：Marcin Przybyowicz.

6 拉尔凡尼神庙

作曲：Marcin Przybyowicz.

7 天赋者带来的厚礼

作曲：Marcin Przybyowicz.




稀饭推荐

让粉丝们久等了四个月的《巫师 3 狂猎》首个 DLC“石之心”终于推出，除了令人满意的长度和仍然妙趣横生的故事，同样维持了和游戏本篇同样水平的，还有那么绕耳三日的优秀音乐。这是一个关于愿望与代价的故事，既有激昂的战斗，也有令人深省的哲理和出人意料的转折，所以比起雄壮如试试的本篇主题曲，“石之心”的主题曲在开端显得有点清冷而悠远，只是幽幽地点出了主旋律，并一点点地增强频率和节奏，以慢慢地把情绪带入到中段，然后果断切入到接连不断的鼓点，然后奏起与本篇主旋律相似的节奏，再度唤起听众对于游戏的感受，后端则再度回归“石之心”主旋律，但使用了更为激昂的节奏，展现出故事奇诡而激动人心的高潮，最后缓缓地回到与开端近似的悠远当中。

然而正是同样的节奏，在位于故事尾端出现的《拉尔凡尼神庙》BGM 中同样有出现，演绎手法却大不相同，大提琴绵长的前奏展现了场景的深远与神秘，随后层层叠叠地铺开，把月光之下的神庙中庄严与古朴的氛围堆砌而出，然后用清冷的竖琴音带起了“石之心”的主旋律，把诡秘的感觉逐渐渗透到乐曲当中，乐曲也渐渐走向高昂，直到结尾走向巅峰，预示着某个惊人的事件，终于拉开了最后的帷幕。

至于在作为 DLC 终局 BGM 的《天赋者带来的厚礼》中，“石之心”的主旋律终于还原出了其真面目，这首曾经在游戏中作为童谣登场的民歌继续由童声演唱，然而每一句之间都被险恶而惊悚的节奏所切断，低低的钟声与约隐约现的声线如雾似幻，正如那非现实也非幻觉的世界，令人感觉如同置身魔境，将止未止的结尾更是将这种意味扩展到极限。

总体而言，本 DLC 的 11 首原创 BGM 都非常精彩，如果各位读者有机会，也不妨试试入手整张 OST 慢慢欣赏，绝对物有所值。

8 ヌエドリ

作词：须谷尚子　作曲：衣笠道雄　演唱：Suara

魔が时(まがとき)玉响(たまゆら)	黄昏后的片刻
音无く　満ち往く月　暗へ浮かぶ	无声地圆满的月升入夜幕
高き空　ただ驰せらん	高空中响起
鵺鸟(ぬえどり)心无き(うらなき)子守呗	夜鸟那真挚的摇篮曲
闻こえくる闻こえくる　呗は	远远传来的歌声
狂おしいほど　君を映し描きて	映照出你的身姿 让我心烦意乱
淋しくて淋しくて　眠る	孤独地睡去
逢えぬ运命(さだめ)なれど　想い满ちては	虽然命中注定无法相遇 但每当想起
いつかまた逢えると信じて	都会相信能再会
宵暗　时过ぎ	昏暗的日落时分
秘かに　欠け往く月　细く堕ちる	悄悄地欠缺的弯月落下
远き山　ただ驰せらん	远山中响起
鵺鸟(ぬえどり)心无き(うらなき)子守呗	夜鸟那真挚的摇篮曲
闻こえくる闻こえくる　呗は	远远传来的歌声
いと惜しいほど　君を映し描きて	映照出你的身姿 让我心烦意乱
淋しくて淋しくて　眠る	孤独地睡去
望み叶わぬもの　想い欠けても	即便是无法实现的愿望 残缺的思念
いつの世か叶うと信じて	也相信会在来世实现
欠け往きて　微かなる望みは	逐渐残缺的 微小的愿望
また満ちて　朽ち果てることないこの想い	再次圆满的 不朽的思念
流れくる流れくる　呗は	流淌而来的歌声
恋焦がれて　君を映し描きて	映照出你的身姿 让我热恋
缲り返す缲り返す　运命(さだめ)	轮回的命运
月を仰ぎ见ては　君を想いて	仰望明月 总会想起你
鵺鸟心无きて　呗へよ	夜鸟真挚地鸣唱吧



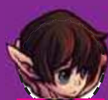

初心者推荐

《传颂之物 虚伪的假面》的主题曲依然由Suara倾情演绎，标题《ヌエドリ》虽然写作“鵺”，但却是日本传说中的一种有着“猴子的相貌、狸的身躯、虎的四肢与及蛇的尾巴”的生物，典故中写到它会在夜晚发出可怕的鸟叫。而这首歌主要是用其来源，也就是一种在夜晚鸣叫的神秘事物。联想到本作故事的结局，“因为思念着对方而低声哭泣的、不明真身的人物”到底是谁，就很容易理解这首歌的意境了。

9 Shine!!

作词：森由里子　作曲：编曲：泷泽俊辅　演唱：CINDERELLA PROJECT




初心者推荐

《偶像大师灰姑娘女孩》第二季动画的主题曲《Shine!!》，就跟第一季的“Star”遥相呼应一般，偶像明星或者说是灰姑娘们，终于要各分东西，寻觅属于自己的光芒了。而为了迎接新的机遇，偶像们各自迈步，在前所未有而且未曾预料的变动中勇敢地接受挑战。当中自然有着心酸和苦痛，更有迷茫，但在她们的相互扶持下，她们的笑容最终还是变得更加迷人，而灰姑娘们就算失去了魔法鞋，最终也都璀璨地闪耀着光辉，踏上了新的舞台。

新たなヒカリに会いに行こう
生まれたての勇气を抱きしめて
走り出そう

思い通りいかない夜に　空を见上げた
曇り空でも　星はきっとそこにあるよね

信じたいな　目には见えない小さな
Shining star☆
君も远くから　呼んでいるみたい

ねぇ　捜していたのは
12时过ぎの魔法
それは　この自分の靴で
今进んで行ける勇气でしょう

新たなヒカリに会いに行こう
生まれたての希望を抱きしめたら
新たな自分に会いに行こう
この笑颜が君まで届くように
走れ

次の场所へ　远まわりでも息を切らして
驱け出したなら　世界もほら动き出すよね
となりにいる仲间の瞳　煌めく
Diamond☆
そして泣き笑い　つながるスマイリング

そう　出会ったあの日も
眩しかった微笑み
だけど　今见てる瞳は
ねつ　もっときらきら辉くよ

新たなヒカリに会いに行こう
选んだ梦　私が决めた道を
新たな自分に会いに行こう
この歌声　君へと届くように
走れ

伤ついてやっとわかった
ありがとうって言叶の意味
心から　今心から
幕を开けて　君に叫ぶよ

新たなヒカリに会いに行こう
生まれたての希望を抱きしめたら
新たな自分に会いに行こう
この笑颜が君まで届くように
新たなヒカリに会いに行こう
选んだ梦　私が决めた道を
新たな自分に会いに行こう
この歌声　届くよう
思いきり　ヒカリの向こうの
君のもとへ走れ

去追寻那崭新的光芒吧
与初生的勇气紧紧相拥
迈出步伐吧

事与愿违之时 抬头仰望夜空
哪怕乌云密布　繁星定会在那里闪耀光辉呢

想要去相信　那目不能及的小小星辰☆
彷佛是你在远方呼唤

曾苦苦追寻的是
那午夜过后的魔法
其实就是用自己的双脚
不断前行的勇气吧

去追寻那崭新的光芒吧
若能与初生的希望紧紧相拥
就去寻找那全新的自我吧
奔跑吧
为了将这份笑容展现给你

前往下个地方　即便用尽力气在遥远之地来回兜转
也要飞奔而去　看啊世界也就此转动呢

相伴身边的朋友眼中　就像闪闪发光的钻石☆
然后破涕为笑　因为那便是紧紧相依的微笑

没错　彼此邂逅的那天
也露出眩目耀眼的微笑
但是　如今所直视的那双眼
一定能闪闪发亮

去追寻那崭新的光芒吧
选择的梦想 由我决定的道路
就去寻找那全新的自我吧
奔跑吧
为了将这份歌声传递给你

历经受伤之后终于明白了
对于谢谢这句话语的含意
打从心底　此刻由衷地
就此拉开帷幕 对你呼唤

去追寻那崭新的光芒吧
若能与初生的希望紧紧相拥
就去寻找那全新的自我吧
为了将这份笑容展现给你

去追寻那崭新的光芒吧
选择的梦想 由我决定的道路
就去寻找那全新的自我吧
将这份歌声 传达吧
下定决心　通向光芒的彼方
与你一起奔跑下去吧

10 The Man Who Sold the World

作词：David Bowie　作曲：David Bowie　演唱：David Bowie

We passed upon the stair
We spoke of was and when
Although I wasn't there
He said I was his friend
Which came as some surprise
I spoke into his eyes
I thought you died alone
A long long time ago

Oh no, not me
I never lost control
You're face to face
With The Man Who Sold The World

I laughed and shook his hand,
And made my way back home
I searched for form and land
For years and years I roamed

I gazed a gazely stare at all the millions here
We must have died alone,
A long long time ago

Who knows? not me
We never lost control
You're face to face
With the Man who Sold the World

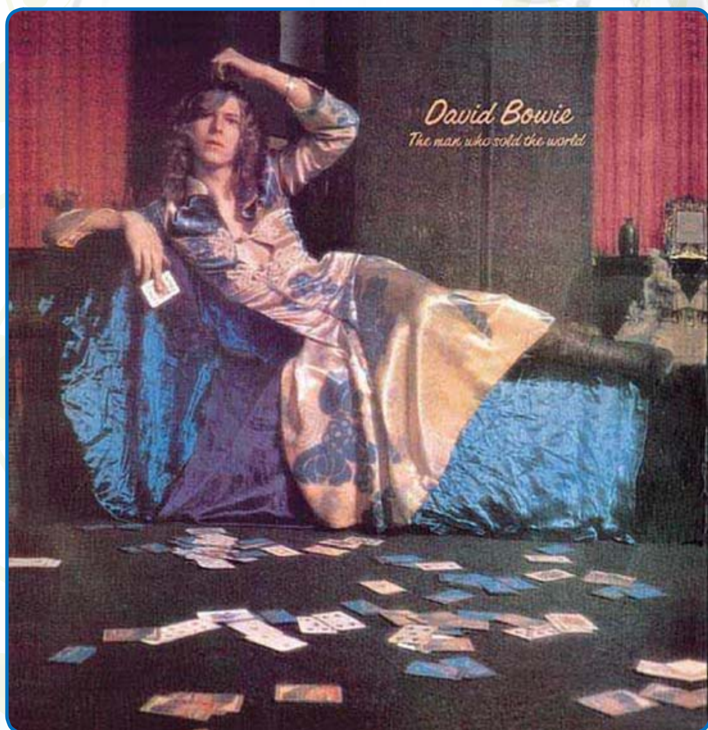
我们顺着天梯向上攀爬
我们谈论着过往的点滴
即便我们相隔两地
他仍视我为好友
我是多么地震惊
我凝视着对他说
我原以为你已孤独地死去
在很久很久以前

Oh,不,这不是我
我从没失去控制
与你面对面的
是出卖世界的男人

我笑着握住他的手
然后踏上归家之途
寻找着家园与归宿
于是漂泊多年

我凝视着满天星光
我本应孤独地死去
在很久很久以前

谁知道？反正不是我
我从没失去控制
与你面对面的
是出卖世界的男人




乙太推荐

小岛秀夫总是喜欢在作品之中显露自己的音乐品味，而在《MGSV》中，这一点就从Snake那装满了80年代欧美金曲的MP3里展现得淋漓尽致。不过在这些曲目中，只有“涅盘（NIRVANA）”乐队翻唱的《The Man Who Sold the World》，与游戏剧情的联系最为紧密。本歌曲原本出自20世纪70年代英国华丽摇滚的灵魂人物——大卫·鲍伊（David Bowie）之手，既是鲍伊第三张专辑的同名主打，也是他本人流传最广的经典之一。其实除了这首歌，小岛还在游戏中用了许多与鲍伊有关的音乐梗，包括至关重要的部队名“钻石狗（Diamond Dogs）”，也是从鲍伊的专辑名借用而来。本次为大家推荐的，便是本曲的鲍伊原唱版，大家也可以借此机会体味一下歌词与游戏剧情的深深联系。

11 ストレスフリ－

作词：miwa、Naoki-T 作曲：miwa 演唱：miwa

Do you wanna be ストレスフリ－？
Do you wanna be ストレスフリ－？
Do you wanna be ストレスフリ－？
Do you wanna be ストレスフリ－？

最近デ－トだって家ばっかりじゃない
私の话なんて上の空だし
大事にされてるとはとても思えない
冷めた气持ちがさらにク－ルダウン

我慢するのは疲れた
断舍リズムで 身边整理

Give me a Give me a Give me a Give me a
Give me a break! Stop bothering me!
I wanna I wanna I wanna I wanna...
合わなかった！あなたとは！

嫌いなわけじゃないけど
あなたとはさよなら
ストレスフリ－

远い未来の誓いなんて无效だわ
可爱げがないなんて言われなくても
钓った鱼に饵やらないタイプか
ジエントルマンはレディ－フア－スト

好きな气持ちがあるから

别れられない
やり过ごす日々

Give me a Give me a Give me a Give me a
Give me a break! Stop bothering me!
I wanna I wanna I wanna I wanna...
合わなかった！あなたとは！

ごめん理解しきれないわ
未练吹き飞ばしちゃえ
ストレスフリ－

「やり直したいと思ったら言ってね」!?
なんか上から目线だし！
振ったのはそっち！そっち！そっち！そっち！そっち！
私のことなめてるでしょ！
もう、うんざりで－す!!

Give me a Give me a Give me a Give me a
Give me a break! Stop bothering me!
I wanna I wanna I wanna I wanna...
合わなかった！あなたとは！

つらいのは今だけなら
私ひとりでいいわ
ストレスフリ－

Do you wanna be stress free?
Do you wanna be stress free?
Do you wanna be stress free?
Do you wanna be stress free?

最近的约会都是在家里
把我的话当耳边风

也没有认真对待我
以冷淡的态度应付

我已经无法忍耐
只能选择以舍弃的节奏处理

Give me a Give me a Give me a Give me a
Give me a break! Stop bothering me!
I wanna I wanna I wanna I wanna...
我和你！真的合不来！

并不是讨厌你
但要说再见
stress free

向遥远未来起誓根本无效
就算你不说我不可爱
我也不是吊人上钩的类型
绅士都会让女士优先

因为有喜欢的心情
无法离别
一起渡过的日子

Give me a Give me a Give me a Give me a
Give me a break! Stop bothering me!
I wanna I wanna I wanna I wanna...
我和你！真的合不来！

对不起 我无法理解
把恋恋不舍的感情吹飞吧
stress free

“想和好的话请和我说”！？
依然高人一等的样子！
被甩的是你！是你！是你！是你！是你！
你依然瞧不起我啊！
我已经腻了！！

Give me a Give me a Give me a Give me a
Give me a break! Stop bothering me!
I wanna I wanna I wanna I wanna...
我和你！真的合不来！

如果难过的只是现在的话
我一个人就行了
stress free



乙太推荐



这首歌出自日本新生代创作型女歌手miwa之手，也是近期大热日剧《民王》的结尾曲。歌曲有着极其轻快的曲风，miwa用极快的语速唱出犀利的歌词，展现了少女在失恋后尽情发泄压力与不快的一面，曲调与歌词间的极大差异反而产生了奇妙的化学反应，让人欲罢不能。作为《民王》的结尾曲，本曲轻快的风格与《民王》的轻喜剧题材相得益彰，片中的演员们还在片尾与miwa一同参与了歌曲的演绎，有兴趣的读者可以一看。

12 Drink Up, There_s More!

作曲：Percival



三日月推荐

“Drink Up, There_s More!”直译过来的意思就是“干杯！酒还多着呢！”曲名给人的感觉就像是自己亲身在一家中世纪奇幻世界的酒吧里，老板正热情招待着各位客人，在酒吧中各种冒险者、流氓、士兵、人类、矮人、半身人齐聚一堂开怀痛饮。而在这快乐的氛围中，除了美酒之外，玩点卡牌游戏赌点小钱也未尝不可不是吗？虽然咋听曲名有点摸不着头脑，但只要你由玩过《巫师3狂猎》，只要旋律一响起，你脑海里立即就会浮现出三个字：昆特牌。作为昆特牌对决时的主题音乐，这首BGM旋律相当轻快，听着听着就让人不由得想喝上几杯。那么朋友，不来一盘昆特牌吗？



13 Truth and Power

作曲：David Fenn





三日月推荐

《泰坦之魂》(Titan Souls)是由Acid Nerve开发的，于今年4月发售的一款像素风格动作游戏，对应平台为PS4和PSV。玩家需要操纵一名弓箭手为了获得真理与力量而踏上了讨伐泰坦以及收集泰坦之魂的冒险之旅。由主角到大部分BOSS都是“一击死”的设定让本作具备着硬核向却公平的难度设计。“Truth and Power”这首BGM出现在玩家击败最终BOSS“Turth”之后，玩家历经千辛万苦终于获得了真理与力量，所有的战斗终于告一段落。激昂的打击乐贯穿了整首乐曲，时不时响起的笛子声也给本曲增添了一丝神话色彩。

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2015.10
Vol.
59
UCG

【传世之书】“实况”二十年
【工作室物语】Konami 秘辛之 573 传说
【游人小说】天长地久
【特别企划】游戏中的十道风味



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

游戏·人 光盘定价：22.00 元
本手册随盘附赠不能单独销售

无夜国度
美图集





▲通常版パッケージ用イラスト













变身形态设计



恶魔形态
DEMON FORM

FORM'S DATA

标准的变身形态，其他种类的变身因子都不足够的时候就会变成这个形态，擅长火属性范围攻击，变身的时候从魔的攻击力也会提升。

[正面]

Staff's comment

正因为是变身，所以变成什么都OK！抱着这样的想法，设计的时候也尽可能地天马行空一些。衣服什么的......到底怎么了呢？平时雅娜丝的衣服露出度比较低(......没这回事)，变身之后就是大全开了！虽然是最初期的变身，但也非常好用，到最后为止都在不断调整她的性能呢。



兔子形态

RABBIT FORM

FORM'S DATA

从远处可以一口气拉近距离，擅长一击脱离战术的形态，变身的时候从魔的移动速度也会提升。

Staff's comment

兔子形态是变身系的设计稿中最多的，最初是想设计成兽人的形象，但想着偶尔也让雅娜丝展露可爱的一面吧……于是就渐渐往可爱路线进行设计了。在最后的最后想着“兔子果然还是垂耳朵最棒的！”所以就保留了垂耳朵的设计，这也是初期兽人方案惟一保留下来的部分了。

幻影形态

PHANTOM FORM

FORM'S DATA

雅娜丝 SP 回复力大幅提升，可以连续发动大威力技能的形态。变身的时候从魔们的 SP 回复速度也会提升。

Staff's comment

为了将雅娜丝内在的各种要素通过变身表现出来，所以这个形态跟平常的雅娜丝给人感觉的差距是最大的。设计初期是定位成“女巫”的造型。相对于这个非常单纯的要求，最后看到这个以水母为模板，各种要素交织最后成了非常独特的设计时，真的让人留下深刻的印象。



[背面]



Staff's comment

充满了巨大感的装甲模式，原本是想设计成最强最大的形态，开发的时候还考虑过让雅娜丝的身体变大3倍，能跟大怪兽决战般的造型。虽然看上去很有趣，但这明显就破坏了游戏的平衡性了。（哭哭）很不情愿最后只能做回原来的大小。跟其他模式相比没有长耳朵或者翅膀之类的装饰，但依然给人最强力形态的感觉。

装甲形态

ARMOUR FORM

FORM'S DATA

移动速度缓慢，但相对地，攻击威力高而且可以使用吹飞攻击的形态。变身的时候从魔的防御力也会提升，而且不容易被打出硬直。

噩梦形态

NIGHTMARE FORM

FORM'S DATA

远距离、近距离两方面的攻击都非常擅长全能形态。变身的时候从魔会全部无敌。

Staff's comment

最初就将这个变身设定成，如果能变身成这个形态的话普通的敌人就能秒杀的强力形态。为了在游戏中展现这个概念，所以招式都设定成像简单的射击游戏那样了。另外这个形态最初是想设置成无敌状态的，但无敌的话作为被动技能的反击血球就会完全没用了，所以取消了无敌的设定。


从魔形态
设计
イフリータ
IFURITA
ノーミード
GNOMID
ビスク
BISQUE

